平成8年7月26日第三種郵便物認可
1997年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号通巻12号

究極マシン対応!

究極のゲームマガジン

DENGEKI 電撃 NINTENDO 64

5
1997 MAY
定価 590円



総力取材

N64本体値下げ・ゲームキオスク・マリーガルプロジェクト

これが任天堂の新たなシカケだ!

最新画面大公開

爆ボンバーマン
がんばれゴエモン5

- ◆ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
- ◆Jリーグイレブンビート1997
- ◆実況パワフルプロ野球4
- ◆ヒューマングランプリ
- ◆ワイルドチョッパーズ
- ◆MOTHER3
- ◆ドラえもん

別冊付録

お役立ち特製マップで徹底攻略だ!

時空戦士テュロック

全メインステージ完ペキクリアのしかた

ブラストドーザー

いよいよ出撃開始!

想像をはるかに超えたオモシロさをタップリ見せます

スターフォックス64


古代と未来が融合する時空の狭間。
破界神の目覚めと共に人類は滅亡を迎える。
その時、あなたの正義が試される。
視野360°の広大な3D疑似空間が可能にするリアルアドベンチャー体験！
多彩な武装兵器、破壊的なエフェクトと質感たっぷりの
サウンドが演出するリアルシューティング体験！
各モンスター独自の思考パターン、最先端CGモデリングと緻密な
アニメーションが展開するリアルバトル体験！
インタラクティブシューティング



時空戦士
テュロック
時空を駆ける野性児
INTERACTIVE SHOOTING
NINTENDO64
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.LICENCED BY NINTENDO.
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。



あくなきロールプレイへの追求と、同時発売！

混乱と秩序の狭間を駆け抜けろ！

ネットを流れる仕事は常にデンジャラス！
コンピュータネットワークで依頼を検索し、仕事を選択、解決に向かう。そんな繰り返しの日常の中で、ストーリーは進んでいく。



多彩な武器で愛機をグレードアップ！
戦闘スーツ「ランナー」には両手両肩に合計4つの武器を装備できる。武器の種類は77種類。状況に応じて使い分けていこう！



攻撃方法を使い分け、敵を翻弄せよ！
攻撃方法は「直接攻撃」「移動射撃」「精密射撃」の3種類。敵の動きを予測して、有利な行動を選んでいると大ダメージ！



「オーバードライブ」で一撃必殺！
武器の威力を80～200%に調節できる「オーバードライブ」システムを搭載。ヤバイ時にはハイパワー！たまには手加減も必要!?



21世紀、南アメリカ大陸の都市「ソリッドシティ」。
急速に繁栄したこの街では、トラブルが絶えない。
しかし、それが生きていくための商売となる。
電脳探偵、それが危険を日常とする君の職業だ。
今日も、有機装甲スーツ「ランナー」に乗り込み、
トラブルシューティング（問題解決）に向かう。

近未来サイバーRPG
ソリッド ランナー
97年3月28日発売
8,000円（税別）

24メガバックアップカートリッジ
STF ターボファイルツイン対応
ターボファイルツインはアスキーの商標です。

SOLID RUNNER
ソリッドランナー

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

TURBO FILE TWIN



「ダーククロウ」
「ソリッドランナー」
のデータ保存に
便利な記憶装置。

スーパーファミコン用
バックアップメモリー
ターボファイルツイン
標準小売価格7,500円（税別）
単3乾電池2本使用（別売）

ターボファイルツインは TF マークおよび、STF マークの付いたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。

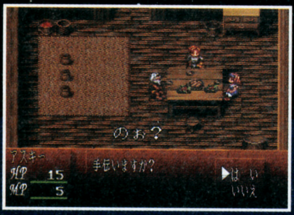
新たなるゲームシステムへの挑戦。

今春2作

運命は流れる。
しかし、未来はひとつじゃない。



300年前、すべてを失いかけた世界「レイフォール」。そこで君は目覚めた、記憶を失いながら。
そして、たどり着いた街、「シャノアタウン」で君の新たな生活が始まる。
しかし、この平和そうな生活の影で何かが起こっているのに気付いているはずだ。



道はひとつじゃない。終末もひとつじゃない

シナリオ中で行なった行動が、後々のストーリー展開を左右するマルチリンクシナリオシステム。君の行動が世界の運命を決める。



多彩な職業と技能が、リアリティを呼ぶ

「職人」「学者」「騎士」といった27種類の職業につくことで、冒険に役立つ「アンロック」「ヒット&ウェイ」など16種類の技能を獲得



敵との距離が表現された感覚的戦闘シーン

戦闘はフィールド上で行なわれ、移動と行動によって消費する「行動力」が設定されているため、戦略的な判断が必要。



「魔石」合成で作り出される魔法の数々

例えば「火」「凝固」「羽」の3つの魔石の組み合わせで、「火を固めて飛ばす」魔法の「ファイヤーボール」が出来上がる。

マルチリンクシナリオRPG
ダーク ロウ ～Meaning of Death～ 死の意味するもの

97年3月28日発売 8,000円(税別)
32メガバックアップカートリッジ
ターボファイルツイン対応

ascii Grip



RPG、SLGに最適！片手でラクラク操作の新世代コントローラ。
スーパーファミコン用片手コントローラ
アスキーグリップ
標準小売価格2,480円(税別)

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

電撃NINTENDO64
5月号（1997年5月1日発行）

CONTENTS

COVER
イラスト／佐々木晃（TONG KING SHOW）
デザイン・ロゴ／朝倉哲也
製版／松木繁（大日本印刷）




スターフォックス64


爆ボンバーマン


Jリーグイレブンビート1997

GAME INDEX

（50音順　無印はN64、★はSFC、◆はGB）

本誌中の略語・記号の見方

RPG	…ロールプレイング
A・RPG	…アクション・ロールプレイング
S・RPG	…シミュレーション・ロールプレイング
ACT	…アクション
SLG	…シミュレーション
STG	…シューティング
AVG	…アドベンチャー
RCG	…レース
SPG	…スポーツ
PZG	…パズル
ETC	…その他

B バッテリーバックアップ
X サテラビュー対応
M マウス対応
P パスワード
T マルチプレイヤー5対応

※価格で特にことわりのないものはすべて税別表示です。

発売1か月前に迫った『スターフォックス64』のシステム・序盤戦の攻防がわかった!!

見えてきた！スターフォックス64

～出撃までのカウントダウン～



N64	スターフォックス64	4月27日発売予定
	●任天堂●STG●96M●振動パック対応（同梱）Ⓑ	￥8,700

いよいよ発売日が迫ってきた、N64超期待の新作3D・STG『スターフォックス64』。高鳴る鼓動を感じながら、来たるドッグファイトのその日に備え、最強最新の情報が満載だ!! N64で究極の進化を遂げた『スターフォックス64』はハンパじゃないぞ。いざ、テイクオフ!!

1.宇宙平和の要 惑星コーネリア
2.セクターX宙域
3.禁断の惑星 タイタニア
徹底ガイド



超高性能全領域戦闘機

System アーウィン操作マニュアル

ここでは、キミが操縦する超高性能全領域戦闘機アーウィンの基本操作を中心に、『スターフォックス64』の魅力に迫ってみるぞ。ほかでは味わうことのできない本物の3D空間でのドッグファイトが、N64のコントローラで何の違和感もなく体験できるのだ。細かいテクニックもあり、楽しくて奥深いゲーム内容に仕上がっているぞ。

画面解説



1 シールド&ヒットカウントゲージ

上部が自機のシールド（防御力）、下部が破壊した敵の数の表示。

2 残機数&ブーストパワー

上部が残りの自機数。下部がブーストのためのパワー表示。

3 ロックオンサイト

敵機を補捉するための照準。ちなみにF、Pはファルコ、ペッピーの位置。

4 メッセージウィンドウ

メッセージは声優による音声でしゃべり、600種類以上のメッセージが収録されている。

基本操作

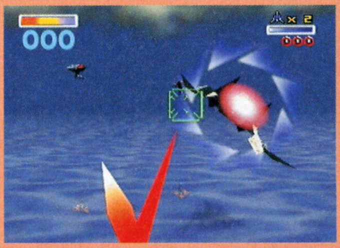


3Dスティック

コントローラはライトポジションで、3Dスティックを使用して操作する。3Dスティックを手前に倒すとアーウィンの機首が上を向き、奥に倒すと機首を下げる。敵の弾を避けたり、ロックオンサイトに合わせるときにも使用する。

Rボタンとzトリガー

RボタンとZトリガーで、機体を左右に傾けることができる。3Dスティックの左右と方向が一致すれば、左右への空間移動がより速くなる。また、ボタンを2回素早く押すことで、アーウィンがローリングする。この状態では、敵のレーザー攻撃を弾くことが可能になる。



Bボタン



Bボタンで、前方に強力なボムを発射することが可能。ボムは敵にダメージを与えるだけでなく、敵の放った弾などを消す効果もあるのだ。強力武器なので使用回数に制限があるが、アイテムを取ることでストック数を増やすことができる。ピンチのときに使え!!

Aボタン

Aボタンはショットに使用しアイテムを取れば武器がパワーアップする。Aボタンを押しているあいだはロックオン状態になり、もう一度Aボタンを押すとホーミングレーザー、Bボタンならホーミングボムになる。


シングルビーム


ツインビーム

Cボタンユニット

『スターフォックス64』では、Cボタンユニットによりさまざまなアクションが可能になっているぞ。

視点の切り替え

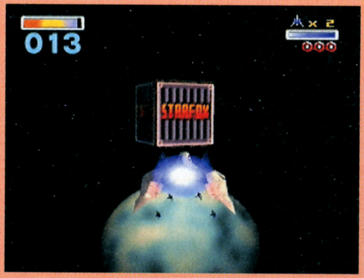
Cボタンユニット△



視点切り替えには、2つのパターンがある。強制スクロールステージではコックピット視点に切り替わり、オールレンジ（360度）ではカメラが引く。

通信ボタン

Cボタンユニット▷



画面に通信マークが表示されているときに押すと、仲間との通信ができ、情報が得られる。またグレートフォックス号との通信でアイテム入手が可能。

ブースト（加速）

Cボタンユニット◁



ブーストをかけると、アーウィンが画面の奥へ加速して進む。敵の攻撃を緊急回避するときに便利な機能だ。加速は一瞬なので、必要な場合に使おう。

ブレーキ（減速）

Cボタンユニット▽



ブレーキは、アーウィンを減速してスピードを調整するのに使用する。建物や橋の下などの障害物を、かわして抜けるときに有効なのだ。

操作の応用でテクニカルなアクション

宙返り

3Dスティック⬇（手前に倒す） ＋ Cボタンユニット◁



⬅前作にはなかったアクションの宙返り。敵にバックを取られたときや後方からの攻撃を受けた場合に使用すればピンチを切り抜けることができるぞ。

急速反転

3Dスティック⬇（手前に倒す） ＋ Cボタンユニット▽



⬅オールレンジステージで後ろへ早く向きたいときに急速反転を使用すれば方向を変えることが可能。旋回だけでは敵を補捉しきれないし、仲間が後方でピンチの時は急速反転でのテクニックが重要になってくる。操作は複雑じゃないので、問題はないはずだ。

4分割画面で最大4人プレイ可能

『スターフォックス64』では、コントローラを4つ使用することで4人対戦プレイができるのだ。対戦用のオールレンジステージが用意されていて、ライバルとの白熱のドッグファイトが楽しめるぞ。対戦は、アーウィンを使用した空中戦。ステージが360度の空間で、敵機が自分の上空を飛行したりするのを、逆にこちらが回り込んで背後から攻撃なんて芸当も可能なのだ。また2、3人でのプレイもできるので、集まった友だちで思いっきり盛り上がろう。1Pプレイとは違った燃えるバトルを満喫しよう!!



⬅『マリオカート64』と同じように、画面が4分割される。



⬆対戦時は、専用のオールレンジステージで戦うことになる。4人プレイは迫力が違うぜ!!

振動パック対応で新体験！

このゲームは、振動パック対応ソフトの第1弾。ボムの衝撃波やブースト時の加速、敵からダメージを受けたときなどにパックが振動し、ダイレクトに体に伝わってくるのだ。画面からの迫力に合わせ、振動パックを併用することでより臨場感が増すことうけあい！　しかも『スターフォックス64』は振動パック同梱で低価格になっている。



⬅振動パック。同梱だけど、単体でも¥1,400で発売。

MISSION-1［宇宙平和の要 惑星コーネリア］

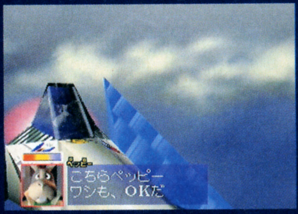


宇宙平和を象徴する惑星コーネリアだが、アンドルフ軍の来襲により事態は急転。その美しく平和な姿は、今は見る影もない。アンドルフ軍に対抗すべく、ジェネラル・ペーパーの要請に応じてスターフォックスのメンバーが出撃!!











演出された出撃シーン!!

ステージの開始時とクリアしたときに、かっこいいデモが挿入される。メッセージが音声化され、セリフのやりとりがめちゃくちゃイカスのだ。

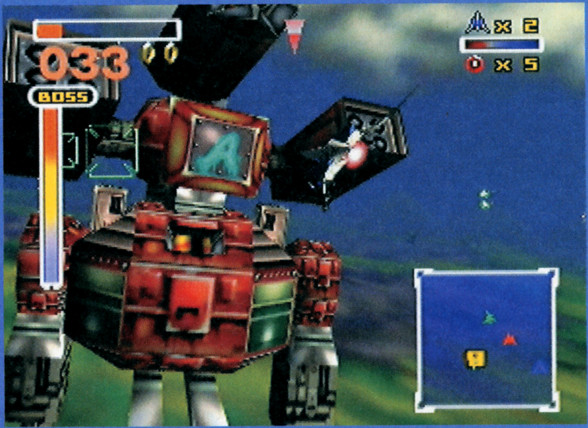
オールレンジで繰り広げる大迫力のボス戦

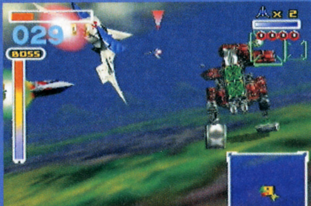


⬅アイテムのボムが右に！ 必ず取りたいところだ。

⬇ステージの初めに特殊操作の説明をしてくれるのだ。







⬆オールレンジモードでは、敵に接近して戦うことが可能。画面右下に正方形のレーダーが表示され、位置を確認することができるのだ。

⬅遠くから攻めるもよし、接近して背後から一気に攻撃を仕掛けるもよし。これができるのも、オールレンジモードならでは。



フォックス マクラウド

チームリーダー。数々の戦いを経て、冷静で勇敢なリーダーに成長。

Target Lock On!!

高層ビルや立体道路が交錯する、ステージ1。ここは、強制スクロールでステージが進む。障害物が多いため敵の攻撃だけでなく、建造物にも注意が必要だ。ボスは巨大なロボットで、ステージがオールレンジモードに切り替わる。360度の画面を生かして、空間を飛び回ろう!!

MISSION-2 [セクターX宙域]



セクターXは、ライラット系の中央に位置する空間。ここにはアンドルフ軍の巨大な宇宙基地があり、新兵器を開発しているらしい。この基地をたたいておくことが戦略的に重要なので、フォックスたちにスクランブルがかかる!!





⬅戦闘中、危険が迫ると仲間が通信で知らせてくれる。心強いよね。



超高性能全領域戦闘機 アーウィン



スリッピートード

フォックスに憧れて部隊に加わったトード。メカの知識に優れているんだ。

敵アンドルフ軍の新兵器をたたけ！





⬅アンドルフ軍の新兵器(!?)が、アーウィンに手招きをして挑発。



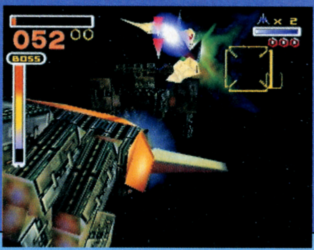
⬆さあ敵基地へ突入開始!! 無事に切り抜けることができるか。

宇宙空間をメインとし、建築物が浮かんでいるステージ。ここも強制スクロールでステージが進み、途中にルートの選択地点が出てくる。コースによって出現する敵や難易度が異なるので、ルート選択が重要になるのだ。そして、ボスはなんと敵の新兵器が……！

⬅左手に敵基地の外壁が見える。前方からは、容赦のない攻撃が続く……。

Target Lock On!!





⬆ステージのボス戦はスクロールが止まり、向かい合う形で戦うことになる。それにしても、巨大なボスキャラだ。強そぉ〜。

⬅ロケットパ〜ンチ！　みたいにデッカイ手を飛ばして攻撃してくる。間一髪避けたけど、こんなのをまともにくらったら……。

MISSION-3
[禁断の惑星タイタニア]

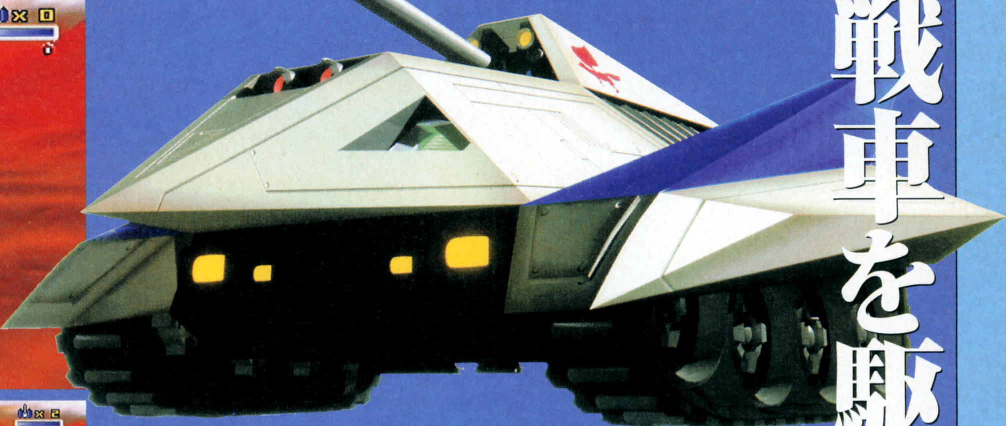


仲間のひとりスリッピーが、禁断の惑星と呼ばれるタイタニアに不時着してしまったらしい。仲間を放っておくことはできず、フォックスたちはタイタニアへ向かう。しかし、この惑星にはアンドルフも手を焼く生物が……!?



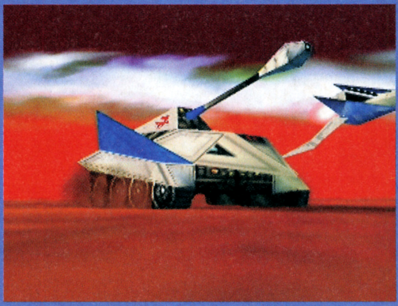
戦車を駆って仲間を救え





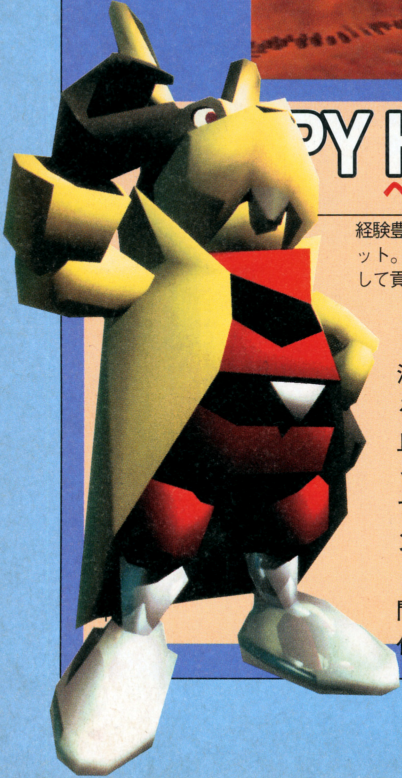


⬆これが、地上戦の画面だ。この戦車でジャンプも可能。
➡側転をして敵の攻撃を回避するテクニックもあるのだ。



新登場の戦車

今回初登場の戦車。このステージはこの戦車に乗り込み、地上戦を戦うことになるのだ。空中戦とは違ったアングルで敵が迫ってくるし、アクションも戦車ならではのものになっている。



PY HARE
ペッピーヘア

経験豊かなベテランパイロット。チームのまとめ役として貢献している。

➡巨大生物に捕らわれてしまったスリッピーを救うのだ。怖いけど。



Target Lock On!!

ここタイタニアステージは、砂漠に覆われている。ここに出現する敵はアンドルフ軍ではなく、砂丘や見たことのない生物が、フォックスの行く手を阻むのだ。戦車での戦いは、それまでのアーウィンとは違った楽しさがあるぞ。

また、いっしょに戦っている仲間を援護する要素などもあり、変化に富んだ戦闘が体験できるのだ。

そしてこの先に待ち受けているものは…

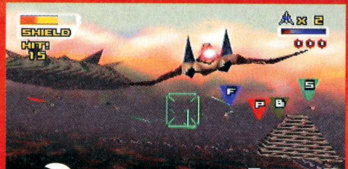




ファルコ
ランバルディ

フォックスのよき友であり、ライバル。操縦テクニックは抜群！

まだ見ぬ危険に満ちた宇宙空間!!





←ステージは、全15も用意されている。どのステージも特徴があり、変化に富んでいて楽しいぞ。

序盤のステージはいかがだったかな？ ここまではほんの序の口で、これからまだまだスゴイ仕掛けのステージが登場するぞ。

じつは最初のステージからルートの分岐があるのだ。ルートはステージにある条件を満たすことで決定し、ステージだけでなく、難易度も変化するぞ。すべてのステージを見るために、何度でも遊べるゲームなのだ。



ライラット系マップ

次号(4月21日発売)の徹底攻略で全部わかる!

春一番
読まなきゃハドソン

たいへんお待たせしました！ おなじみボンバーマンが フルポリゴンでボボンがボーン!!



爆破の快感がメッチャたまらない『ボンバーマン』が、装いも新たにN64オリジナルソフトとして登場するぞ。N64お得意の3Dグラフィックス機能を駆使し、今までになかったフィーチャー盛りだくさんで、地球が吹っとぶおもしろさにパワーアップ！ もうこれは見逃せない！ ってことでレッツボンバー！

N64	爆ボンバーマン（仮）	今夏発売予定
	●ハドソン ●ACT ●容量未定	価格未定

爆ボン

このゲームのオモシロイとこ、とりあえず4大ポイント

1 「なぞ解いてクリア」タイプの3Dアクションに劇的進化!

これまでは2D画面上のブロックを破壊していくACTだったけど、このゲームではポリゴンを使うことで立体的な3Dマップへと変わり、地形の高低差を利用したアクションが加わった。上下左右へ移動するだけでなく、高いところから飛び降りたり爆弾を投げ落としたりできる。さらになぞ解き要素が加わり、ある条件を満たすことで面クリアになるぞ。



2 こりゃたまんない!グレードアップした「爆発の快感」

『ボンバーマン』といえば爆弾。爆弾といえば爆発！ ということで、爆破による破壊の快感がこのシリーズのウリのひとつだけど、『爆ボンバーマン』ではブロックや敵の破壊だけでなく、建物や街路樹なども、爆弾で破壊できることもあるらしい。まさに爆破フェチ(笑)にはたまらないソフトとなりそう！



3 敵キャラやボスどもも、当然強くなってま～す

ボンバーマン自身がパワーアップしたなら、オレたちだって負けるもんかぁ～！ ということで、敵さんも負けじとパワーアップ！ 当然のことながら敵もすべて3Dフルポリゴンで、小さいのから大きいヤツまで画面狭しと大暴れするぞ。ボンバーマンの何倍もある巨大なボスキャラが迫ってきたときにゃ、思わずチビっちゃうかも!?



4 4人対戦バトルもちろんOK!さらに熱くさせてくれるぞ!

ひとりで遊ぶのも楽しいけれど、友だちを集めて多人数で遊べば楽しさ64倍！ これまでと同じく『爆ボンバーマン』にも対戦バトルモードがあり、最大4人まで同時対戦ができる。しかし、2Dだったこれまでは画面内に対戦キャラがすべて入るため、遊ぶうえで問題はなかったけど、3Dになったら1画面では無理…ってことは画面4分割?



*この画面は編集部で作成したものです。

バーマン(仮)

緊急特報なのだ

レッツアクション! これがボンちゃんの大冒険

2Dから3Dフィールドに変わったため、ボンバーマンのアクションや敵を倒すための戦術もガラリとさま変わり。たとえば、敵や障害物を破壊するための爆弾が放つ爆炎は、上下左右へ広がるものから球状（全方位）のものになり、よりリアルな爆破感を満喫できるし、敵の攻撃やトラップも画面のどこから襲ってくるかわからないのでハラハラドキドキしちゃう！　現在わかっているだけでも、空から溶岩が降ってきたり敵の砲台から爆弾が飛んできたりと、今までにはないフィーチャーが盛りだくさんって感じだぞ。また、ステージの進め方も「敵をすべて倒す」のではなく「ある条件を満たす」ことで面クリアをしていくというなぞ解き要素がプラス！



⬅⬇敵を倒すだけじゃなく、砲台の弾を避けるようなアクションも。

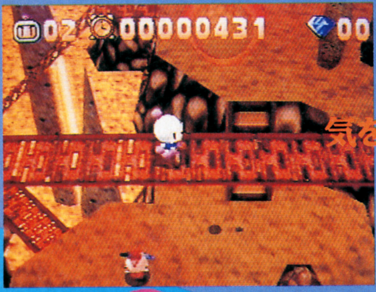
敵の砲台から爆弾が！



これは溶岩!! あぶないぞ！

⬆➡空から降ってくるのは溶岩？　こいつに当たったら痛そうだなぁ。ときには、ボンバーマンの行く手を阻むことも！　そんなときは爆弾で……。





⬅こんな細〜い橋を渡るなんて、心臓がバクバクしちゃうよね。あぁ〜、怖いよぉ！

気をつけて橋を渡ろう！



⬅こういう微妙な操作が要求される場面で、視点のズーム機能が役に立つのだ。



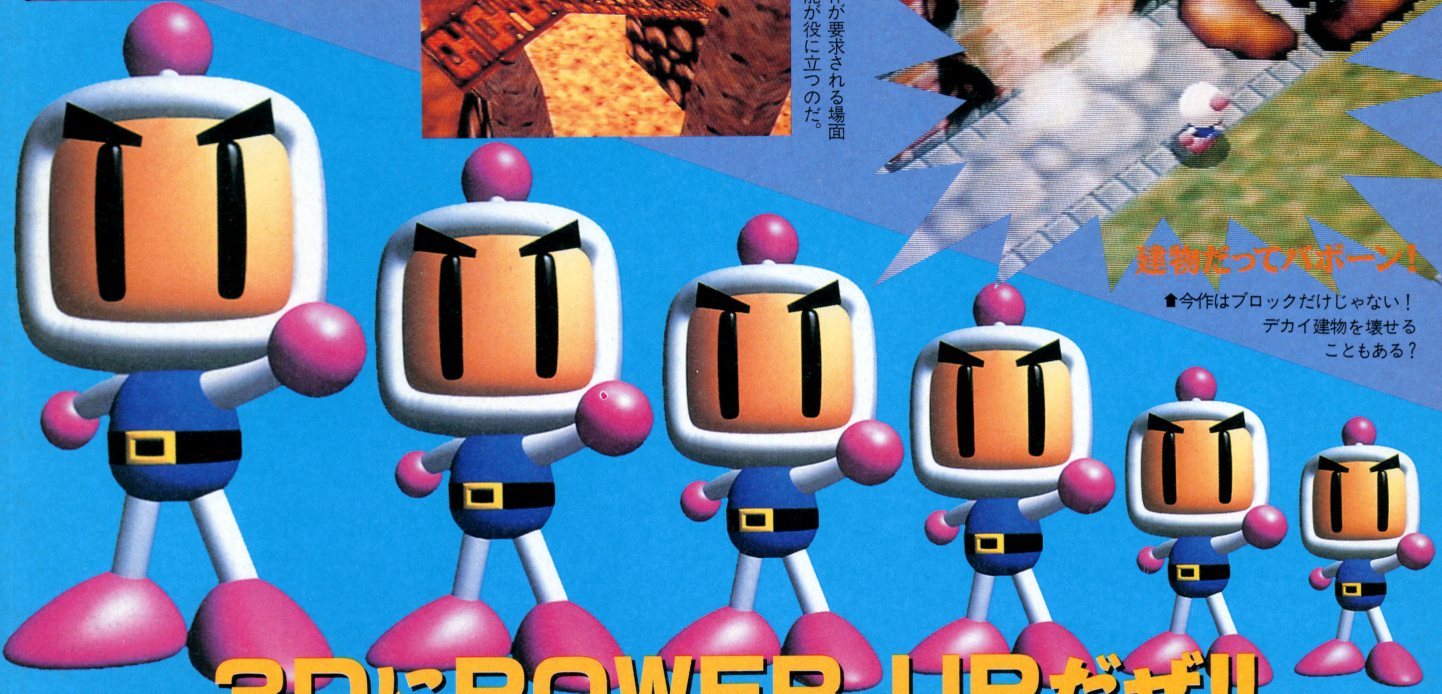
➡フィールド内にはナゾめいた物体も点在する。この箱なんていかにもアヤシいけど、爆弾で破壊するとアイテムなんかがでてきそうだよね。今作も、爆弾の置ける数を増やすアイテムなどがあるのかな。

この箱はなんだろう？



建物だってバボーン！

⬆今作はブロックだけじゃない！デカイ建物を壊せることもある？



3DにPOWER UPだぜ!!

ボンちゃんのこんなトコも楽しいから見てね！

おおーっと！ どデカ爆弾出現!!


いまにも爆発しそう！



⬆➡でけぇ～！ こんなのが爆発したら、どんな敵も建物もシオシオだね。どうやって大きな爆弾がだせるのかは……まだヒ・ミ・ツだよ。

今日という日のために、3年の歳月と10億ゴールドの金を費やして完成させた爆弾が、この巨大爆弾だ（プロローグはウソ）。その破壊力は、爆破後の効果を見た者がいないため未知数だが、画面内の敵がこっぱみじんになるらしい。ウワサではボンバーマン自身も「この爆発に耐えるのキッツイんだよねぇ…奥さん」と、グチをもらすほどの破壊力だとか……（？）。

やられパターンも豊富だよ

いつも勇敢なボンバーマンにも死は訪れる。自分や敵が爆破させた爆炎に触れたり、敵そのものに体当たりしたり、タイムアップすると「プギュ～」という声（予想）とともに昇天してしまう。『爆ボンバーマン』は、この「やられパターン」の数が豊富になり、死してなおプレイヤーの目を楽しませてくれるのだ。もっとも、死にゆく彼の姿はあまり見たくはないが…。


ああ、去りぎわにも美学をもって…

投げてボ〜ン！ 爆弾攻撃

ボンバーマンの攻撃手段はただひとつ！ 自分の爆弾を投げて爆炎で敵を焼き殺すのみ。少々心もとない攻撃手段だが、3Dフィールドになったため、単なる爆弾投げにもバリエーションがでてくる。たとえば、低い場所にいる敵を高い場所から爆弾を投下して攻撃できるってワケ。つまり、立体的な地形を利用すれば、反撃の心配をせずに有利な戦いができるのだ。





⬆⬅フィールドが3Dになったため、爆弾攻撃のパターンも豊富になった。高いところから爆弾を投げつけることで、敵からの反撃を防いだりできるぞ。また、爆弾を投げたときの軌跡が立体的なので、今までのような「置く」だけのアクションよりも断然リアル！

狙いを定めてハイ！

視点変更・ズームで見やすく

『爆ボンバーマン』の視点は基本的にボンバーマンを画面中心に置いたクォータービューで、建物などの障害物でボンバーマンが隠れてしまう場合は、ズームや視点切り換えにより死角ができないようになっている。その操作が自動か手動なのかはまだ不明だけど、ボンバーマンの多彩なアクションが楽しめるように、いろいろな工夫がされているみたい。


⬆ボンバーマンが歩くにしたがって、視点は移動していく。


⬆今回ズーム視点の写真はなし。ズームで見る爆発ってどんなだろうね。


⬆はしごを上るときも、ナイスなカメラワークで見やすくフォロー。

次号ではハドソン開発室に突撃取材決行！ お楽しみに



春一番 読まなきゃハドソン

三頭身キャラがフィールド上を元気に走りまわる!

Jリーグイレブンビート1997

N64	Jリーグイレブンビート1997	年内発売予定
	●ハドソン●SPG●容量未定	価格未定

ハドソンのサッカーはこんなに楽しい!

三頭身のポリゴンキャラが走って、蹴って、ジャンプする！　キャラを操作しているだけで思わず楽しくなってくる――『イレブンビート』がめざすのは、そんな新しいサッカーだ。現実のサッカーを忠実に再現することにしばられるのではなく、ゲームとしての〝おもしろさ〟にこだわって作られているぞ。





⬅⬆もちろんデータやルールは最新。見ためはかわいいが、中身は本格派だ。

1 さすがフルポリゴンのカメラワーク

キャラはもちろんフィールドもすべて3Dポリゴンで描かれている『イレブンビート』では、視点がボールがある位置につれて移動していく。カメラワークは基本的に、常に攻撃しているほうが画面の上をめざして攻めていくという視点になっている。カメラ位置は少しずつ変わっていくんだけど、レーダーがカメラの動きにあわせて回転するので、全体の状況はとてもわかりやすいぞ。



⬅レーダーも回転するから、フィールド全体を把握しやすい。

2 カンタン操作で豊富なアクション

3DスティックとA・Bボタンだけでパスやシュートなどの基本的な操作は全部OKというのが、初心者にもうれしい『イレブンビート』。操作面では、今までのサッカーゲームにはない操作として〝ジャンプ〟というアクションが加えられているのが大きな特徴。浮いているハイボールにジャンプしてボレーシュートする、なんて芸当も可能だ。また、操作に慣れたらR・Zトリガーを組み合わせて、さらに高度なプレイをすることもできる。



⬅3Dスティックで、微妙なキック角度のコントロールも自由自在。

3 オリジナルクラブも作れちゃう

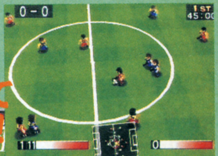
実在するJリーグのクラブで遊べるだけでなく、自分だけのオリジナルクラブを作ることができるのも『イレブンビート』のおもしろいところ。クラブ名やユニフォームはもちろん、旗のデザインまで自由にできるこだわりがスゴイ。



⬆自分だけのオリジナルクラブでJリーガーと戦おう。

4 フォーメーションチェンジを有効に

サッカーフリークには気になるフォーメーションも、もちろん自由にエディット可能。4つまで設定して、試合中にリアルタイムに切り替えることもできる。





⬅⬆作戦変更の指示をだすと、その場で選手のフォーメーションが変わるのだ。

5 設定が自由自在のマルチプレイ

このゲームのマルチプレイは、選手ひとりひとりを誰が操作するのかまで設定できてしまう。たとえば1P側は、カズだけを操作して、残りを2P側が操作するなんて設定も可能。

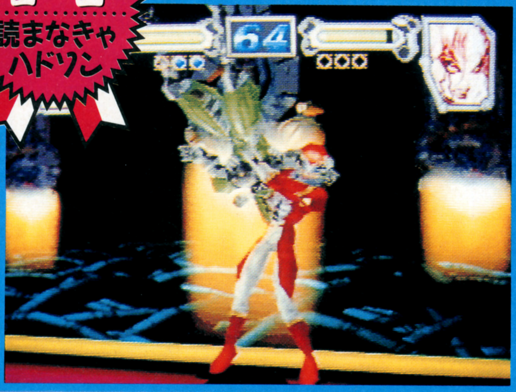
6 基本バッチリ! 充実のゲームモード

ゲームモードの豊富さも『イレブンビート』のウリ。Jリーグやトーナメントモードはもちろん、プレイヤーが自分の作ったクラブで16人までトーナメントで戦えるオリジナルリーグモードもある。

7 コントローラパックが大活躍!

コントローラパックを使えば、自分で作ったオリジナルクラブのデータを持ち寄って友だちと対戦することも可能。またオリジナルフォーメーションの設定もまとめて保存できるので快適にプレイできるね。

春一番 読まなきゃハドソン



3D空間でさく裂する究極のバトル!

デュアルヒーローズ

N64	デュアルヒーローズ	年内発売予定
	●ハドソン●ACT●容量未定	価格未定



➡ハドソンの担当ディレクター、ビル・リッチさん。日本語バリバリで、通訳いらずのインタビュー。

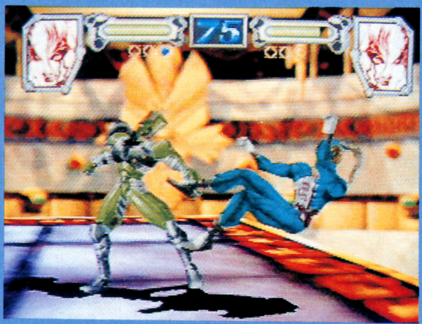
制作スタッフを直撃!ゲームの真髄に迫る!!

バーチャルゲーマー　架空のゲーセンで格闘ゲーマーと対戦!

「バーチャルゲーマーモード」は、一口で言えば「家庭にいながらゲームセンターで格闘ゲームを遊んでいるような雰囲気を味わえる」モードです。設定としては、ゲームの中に近未来のゲームセンターがあって、プレイヤーはそこに集まっている格闘ゲーマー（バーチャルゲーマー）たちに戦いを挑む、といった感じです。

プレイヤーは、戦うバーチャルゲーマーを１人選択します。彼らはそれぞれ、たとえば攻撃重視や、防御に徹したり、汚い戦いをしたりといった性格づけがされていて、８人のメインキャラのうち、最低１人を持ちキャラにしています。もちろんそれ以外のキャラでも使うことはできますし、逆に苦手なキャラもいます。バーチャルゲーマーは画面の左右上部に表示され、ゲームの進行により笑ったり怒ったり、表情が変わるんです。

このモードで、いつもひとりで遊ぶ人でも、飽きずに何度でも楽しんでもらえるでしょう。



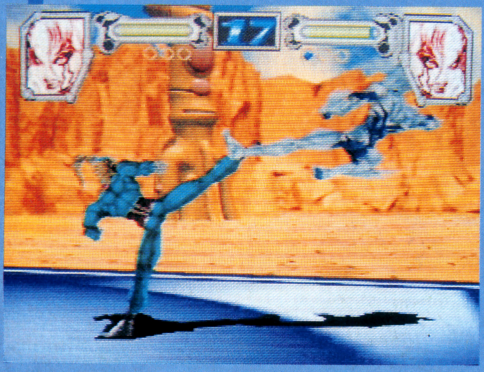
システム　奥行きを使った攻撃

このゲームの最大のウリは、完全な3D空間のなかで、ステージ上を自由自在に動きまわり、奥行きを使った攻撃や防御ができることです。3Dスティックで遊べばすぐ、慣れてもらえると思いますよ。モードについてはストーリー、バーチャルゲーマー、２Ｐ対戦に、コントローラパックを使って人と競い合うモードを用意してます。これを使ったイベントも考えているところです。メインキャラクターは全部で８人ですが、もちろん他にストーリーモードで登場する中・大ボスがいます。お楽しみに。



技&操作系　カンタン操作でいろんな技がだせる!

各キャラクターは、炎や風、氷といった「属性」と、カンフーや合気道など、得意な「格闘スタイル」をもっていて、それにそった形で技がでます。炎だったら燃えながらキックしたりとか、氷なら敵を凍らせたりとかいう必殺技系の技と、サバ折りやジャイアントスイングのような通常技系の技ですね。飛び道具はありません。基本的に肉体と肉体、力と力がぶつかりあう戦いをゲームにしたかったんです。



技をだすには、Ａ・Ｂ・Ｃ（の下）ボタンとＺトリガー、4つ（変更可能）しか使いません。機能的にはパンチ、キック、ガード、ライン移動です。これらの組み合わせによってコマンド技がだせるんです。

技のパターンはすべてモーションキャプチャーで、雨宮さんがいつもご自身の作品で使ってらっしゃるスタントマンの方に、雨宮さんの監督のもと、演技していただきました。

読者のみんな　ぜひ期待してください

N64では、ビジュアルシーンや音声をバリバリ使った「ごまかし」的演出ができませんから、とにかく格闘ゲームとしての内容を、とことん充実させることに気を配っています。格闘部分はゲーセンプレイヤーでも満足でき、カンタンな操作性やかっこいいキャラでふつうのユーザーをひきつける、幅広い層が楽しめるゲームになります。

金 マルキン

破壊道



攻略のコツ
見た目の印象とは違って、かなり戦略的で、ち密なプレイが求められる『ブラストドーザー』。攻略のポイントは、各マシンの正確な操作をマスターすることと、ステージマップを頭にたたき込むことにある。

思う存分こわしちゃってください

キミの任務は、暴走トレーラーの進路を確保し、汚染地域の建物をすべて破壊することだ。ここに紹介する破壊道を己がものとし、20面を金メダルクリアせよ！

ブラストドーザー BLASTDOZER

N64	ブラストドーザー	発売中
	●任天堂●ＡＣＴ●64M Ⓑ Ⓒ	￥6,800



爆れつ攻略!

メインステージ20面オール金クリアのための完全破壊講座

 マップイラスト／カリジュンパンク

破壊道…01

まず基本をチェックしよう

『ブラストドーザー』には2つの任務がある!!



メインステージでは、プレイヤーに2つの任務が課せられる。すなわち、トレーラーの進路確保と汚染地域のクリーン化である。

MISSION1 暴走トレーラーの進路を確保する



メインステージにおいて、プレイヤーが最優先でやらなければならない任務は、暴走しているトレーラーの進路を確保することだ。トレーラーは、非常に危険な化学物質ＦＫ540を積載しており、少しの衝撃でも大爆発を起こしてしまう。ステージが始まったら、何はさておき、トレーラーの進路にある障害物を破壊しなければならない。無事に進路を確保できれば、第1の任務はクリアだ。

MISSION2 汚染された地域をクリーンにする

トレーラーの進路を確保したあとは、そのステージ内を完全にクリーンにしなければならない。ステージ内にあるすべての建物を破壊し、100個のＲＤＵを作動させて、環境をクリーンにするのだ。この第2の任務は、達成率100%になるまで何度でも挑戦することができる。トレーラーの進路を確保したあとにじっくりと取り組んでほしい。

建物の完全破壊



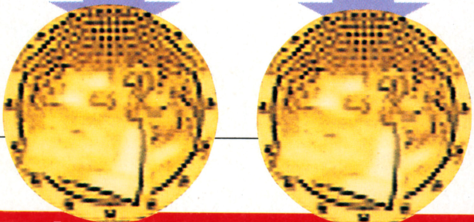
⬅このメッセージが出たら、もうこわせる場所はない。

100個のRDUの作動



⬅RDUは接近すると作動する。100個すべて作動させよ。

両方の任務を完全に達成すると金メダルがふたつゲットできる!



第1の任務はトレーラーの進路を確保するだけで金メダルがもらえるが、第2の任務は達成率を完全に100%にしなければ金メダルは入手できない。第2の任務は何度でもチャレンジできるのであきらめずに挑戦しよう。

ひとつのステージでもらえるメダルはふたつ



すべてのステージで金メダルをとると…

そのほかにもやらねばならんことがあります

●サブステージでのタイムアタック

〝サブステージ〟とはトレーラーが出現しないステージのこと。サブステージでは、課せられた任務をどれだけ早くクリアしたかによってメダルが与えられる。金メダルをとるまで何度もトライだ。

⬇クリアタイムに応じて、メダルがひとつだけもらえる。



●6人の化学者を探し出せ!

⬇意外な場所に隠れている。くまなく移動して探し回ろう。



世界各地には、6人の化学者が散らばっている。彼らをすべて見つけださないとゲームをクリアすることはできないぞ。



破壊道…02

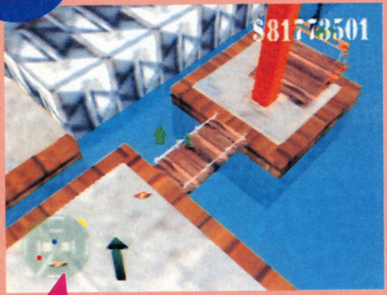
やっぱり男はテクが大切よね

究極破壊テク集

カタイあの娘もテクで陥落！

"こわす"という豪快な言葉とはウラハラに、微妙な操作や戦略性が求められる『ブラストドーザー』。ここでは攻略に必要なテクをたっぷりと紹介するので、キミの破壊道の肥やしにしてほしい。

TECH I レーダーをきちんと見よ！どこに何があるかがバッチリ



➡レーダーを見れば、トレーラーが視界内にないときでも安心。



トレーラーがどこにいるのか見失ってしまったときに役に立つのが、画面左下に表示されるレーダー。このレーダーを見れば、現在トレーラーがどの方向にいるのかがわかるのだ。さらに、矢印を見れば、最優先で破壊しなければならない建物の方向や、どのくらい危険が接近しているのかがわかる。

レーダーの見方

黄点：ゴール地点
赤点：トレーラーの位置
青点：まず破壊すべき建物
矢印：まず破壊すべき建物がどの方向にあるか

TECH II 操作感覚はラジコンバックのときは注意しよう



➡バック時の操作には、初めはとまどうかも。

カータイプのマシンの操作感覚はラジコンと同じ。マシンがどちらを向いていようと、右にスティックを倒せばマシンは右に曲がっていく。特にバックのときは操作が難しいので注意するように。

TECH III 視点切りかえでいちばん操作しやすいアングルにすべし

このゲームでは、いろんなアングルでプレイすることができる。ラムドーザーでTNTを押す、などといった微妙な操作が要求される場面では、視点をかえていちばん操作しやすい視点でプレイするようにしよう。もどかしいマシン操作も視点変更でかなりラクになる。



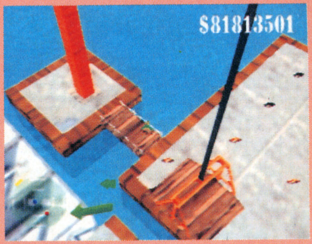
⬆トレーラーに接近しているときは、こんな真上からのアングルにすることも可。

TECH IV ムダな乗りものはないと思え！乗り換えがとにかく重要です

ステージ内では各所にマシンが置かれている。金メダルを入手するためには、基本的にそれらのマシンすべてに乗り換える必要があると思っていい。乗り換えたマシンをどのように使うか頭を働かせて考えよう。

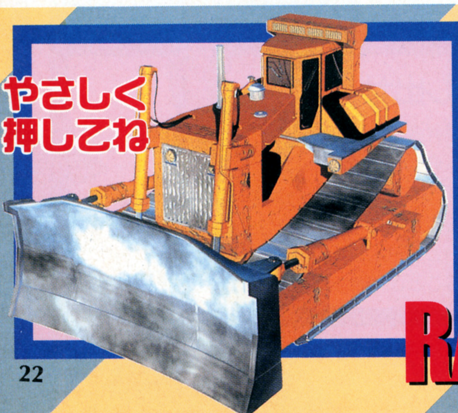


⬆このマシンでなければ壊せない場所があるので、乗り換える必要がある。



⬆使う必要性があるからこそ、クレーンが置かれている。頭を使え！

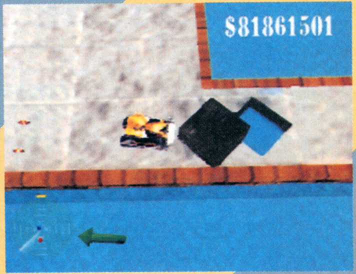
マシン乗りこなし講座① ラムドーザー



ものを押すときにあせらなければ楽勝です

ラムドーザーは数あるマシンの中でももっとも操作性のよいマシン。ハンドリングもクイックなので何の苦もなく乗りこなせるだろう。ただし、TNTやパネルなどものを押すときだけは慎重に。トレーラーが接近してきても、アタフタせずにゆっくりと着実にコントロールすれば時間的には大丈夫なことが多い。心にゆとりをもって操作しよう。

RAMDOZER



⬅少しずつ慎重に押すようにした方が、かえって時間をかけずにすむ。

TECH V 通信ベースは意外な場所にある

通信ベースを作動させるとサブステージへの道を開くことができる。通信ベースは、ステージの意外な場所にある。きちんと見つけだして作動させないと、すべてのサブステージを探しあてることはできない。



⬆触れるとこのような白い輪ができる。



⬅ステージ内をすべて調べないと通信ベースは見つけられないぞ。

TECH VIII 建物は面によって強度、こわれやすさが違う

建物は面によって強度が違う。つまりどの側面を攻撃するかによって、こわれやすさが違ってくるのだ。トレーラーの進路を確保するときは、とにかく時間が重要となる。できるだけ早く建物をこわすことがクリアへの近道となるわけ。なかなか破壊できない建物に困ったときは、違う角度から攻撃してみるといい。アッという間にこわせる角度があるはずだ。

カタイ建物は違う角度からアタック



⬆正面からだとバックラッシュでもなかなか破壊できないが……。



⬆こちらからアタックしたらテールスライド一撃でこわせる。

TECH VI 船、灯台、モアイ像etc 意外なものもこわせます

ステージで破壊できるのは、建物だけではない。船やモアイ像、ピカピカと光る球体などもこわせるのだ。破壊率100%を達成するためには、もちろんこれらもこわさなければならない。特定のマシンを使わないと破壊できないものもあるので、とりあえずこわせないからといって、あきらめないこと。



⬆建物の破壊率が100%になってない場合は、まだこわせる場所があるのだ。

TECH IX 突起を利用して効率的に破壊する

ステージのところどころに、小さな丘のような地形がある。この突起の上にマシンを乗り上げてから、そのまま近くの建物に突進していくと、とても効率的に破壊することができる。時間的に厳しい後半のステージになると、このテクニックを使わないとクリアできないので覚えておこう。



⬆このように突起に乗り上げた状態から、でやぁ〜。



➡これならカタい建物も一撃で粉砕できる。ぜひとも活用してほしいテクです。

TECH VII くまなく移動しまくれ! 特に海にはいろんなものがある



⬆こわしもらしは海上にあることが多い。何度も上空からチェックしないとダメ。

破壊率を100%にするためには、こわせる場所すべてを破壊しなければならないことは、上でも解説したとおり。そのためにはステージ内をくまなく移動しまくって、破壊できるものをすべて見つけださなくてはならない。海上は特に見落としがち。何度も上空を旋回してチェックすること。

マシン乗りこなし講座② バックラッシュ



⬇後半では、素早く正確なテールスライドが要求されてくる。

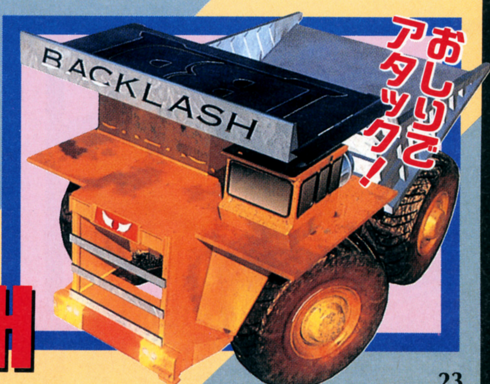


⬆３Ｄスティックを微妙に操作してテールスライドをかませ!

テールスライドがポイント

このマシンさえ思いどおりに操れれば、『ブラストドーザー』はクリアしたといってもいいほど。微妙なコントロールのテールスライドで、一度に大量の建物を破壊できるようになればプロだ。

BACKLASH



破壊道…03 あ〜ん上空MAPで思う存分メチャクチャにしてぇ〜

STAGE破壊攻略

ここからは、トレーラーの進路を確保しなければならないメインステージ全20面を徹底的に攻略しちゃいます。上空MAPもあるので、バッチリ金メダルが取れるはずです。

STAGE破壊攻略の読み方

"進路確保"と"完全破壊"の欄には そのステージで金メダルをふたつ入手するためのコツと、その任務の難度が簡単な方から5段階（A〜E）で記してある。また、ステージ名の右のパラボラマーク（Ø）は通信ベースの数、そしてMAP上の英字は各ポイントの説明に対応しているので参考にね。

1 シミアン村 Ø×0

ラムドーザーの軽快な操作感覚に慣れるっちゃ

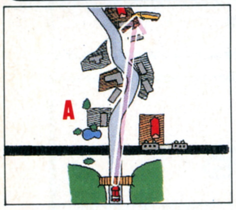
●進路確保のポイント 難度 A

最初のステージだけあって建物もこわしやすい。ゆっくりとトレーラーの進路上の建物を破壊していけばＯＫ。

●完全破壊へのポイント 難度 A

ラムドーザーは扱いやすいので、何の苦もなくすべての建物を破壊できるはず。そう快感を味わえるぞ。

上空MAP



A マシンの動きをつかめ

いろいろ動きまわって、このゲーム独特の操作感覚に慣れよう。ただし、勢いあまって暴走トレーラーに接触しないように。ぶつかったら即、大爆発だ。



⬅ラジコンのような操作感覚に慣れろ。

2 ブラックリッジ工場 Ø×2

トレーラーの進路はこわしもらさないようにね

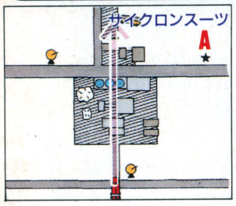
●進路確保のポイント 難度 A

ラムドーザーの扱いに慣れていればここも問題ないはず。ただし、トレーラーの進路はこわし忘れないこと。

●完全破壊のポイント 難度 A

ラムドーザーですべての建物がこわせる。わかりにくい位置にあるＲＤＵもないので100％達成は難しくない。

上空MAP



A サイクロンスーツは乗らなくてもよい

なにげなくサイクロンスーツが置かれているが、わざわざ乗り換えなくてもＯＫ。ラムドーザーだけで建物をこわせる。ま、どうしても乗りたい人はドーゾ。



⬅Ｚトリガーで乗り物から降りられる。

3 キャリック港 Ø×2

グルっと先回りして進路を確保しよう

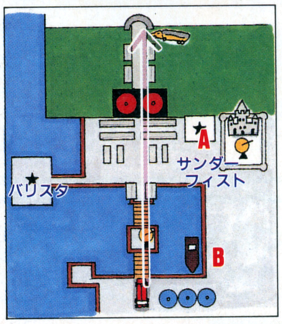
●進路確保のポイント 難度 A

港のまわりをグルっと先回りして、トレーラーの進路にある建物を破壊しよう。もたもた寄り道をしていると間に合わなくなってしまうので、迅速に移動すること。

●完全破壊のポイント 難度 C

サンダーフィストで城を、バリスタで港に浮かんでいる船を破壊するのが、100％破壊のためのポイント。ＲＤＵを100コ作動させるのはそれほど難しくはない。

上空MAP



A サンダーフィスト登場!!

サンダーフィストに乗り換えると、ＭＡＰ北東にある城を破壊することができる。城の中には通信ベースが隠されているので、完全に破壊してしまおう。ちなみに通信ベースはＭＡＰ中央にもあるので忘れないように作動させること。



B 港に浮いている船はミサイルで破壊

港に浮いている船。実はこの船は、バリスタのミサイル攻撃で破壊することが可能だ。船の少し手前からミサイルを発射すると、うまく撃沈することができる。ムダ弾を撃ちすぎて、残弾がなくなってしまったらステージを出て最初からやり直そう。ミサイルで船を破壊するというシーンは、これ以降何度も出てくるぞ。



⬆船を破壊する手段はバリスタのミサイルだけしかないのだ。



SKYFALL

マシン乗りこなし講座③ スカイフォール

空中アタックを利用すれば破壊力満点

スカイフォールの扱いのポイントは、文字どおりの空中からの落下攻撃を使いこなせるかだ。谷などの凹凸でターボダッシュを利用して空中に飛び出し、目標に向かって落下することで建物を破壊する。破壊力は大きいけど、落下位置をはずすと、もう一度空中に飛び出すために凹凸に移動しなければならない。きちんと目標位置を確認しながらジャンプするようにしよう。



⬅こういった地形ではバツグンの破壊力を誇るマシンなのだ。

4 ハボックシティ ⊘×2

海にはいろんな秘密が隠されています

●進路確保のポイント

川を越えたあとにあるビル群は、Jボムでなければ破壊できない。川を越えたらすぐに乗り換えて、速攻でビル群を破壊するように。進路確保自体はそれほど難しくないステージだ。

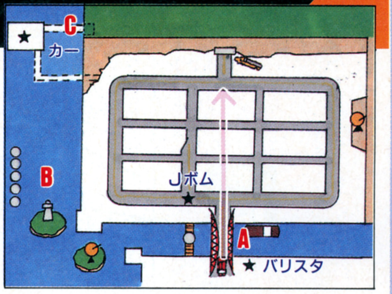
難度 A

●完全破壊のポイント

Jボムを使ってMAP上の行けるところはすべて行くこと。意外なところにこわれるものがある。川に浮かんでいる船はもちろん、海上に浮かんでいる灯台や、光る球体ももらさず破壊すること。

難度 D

上空MAP



C 海中通路に隠されたRDUを作動せよ

下の写真の部分は井戸のようになっていて、Jボムを地中深く下降させることができる。井戸の先は海中通路につながっていて、RDUと車が隠されている。100個のRDUをすべて作動させるためには、どうしてもこの通路に入る必要があるぞ。



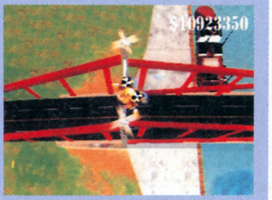
➡草地の色が濃くなっている場所から降りる。



➡その先には、海中通路があるのだ。

A 橋ゲタの上もこわせるぞ

大きな橋の橋ゲタの最上部も破壊することができる。かなり小さいので見落としがちだけど、Jボムをコントロールするいい練習にもなるのでキチンとこわしておきたい。余談だけど、橋ゲタの下には光る球体があることも忘れずに。



⬆この小さい突端部分がこわせるのだ。Jボムで慎重に破壊しろ。

B 海上には球体が浮かんでいる

MAP西部の海上には、巨大な球体が5つ浮かんでいる。Jボムで上から踏むように接触するとこわすことができる。海上では急降下アタックができないので、ゆっくりと慎重に座標をあわせてこわすべシ。落ちても別に害はないのだ。



⬆上からフワリと接触するようにすればラクにこわせる。

5 アージェント地下鉄 ⊘×2

どうやったら地下鉄に乗れるのかな?

●進路確保のポイント

バックラッシュのテールスライドの感覚に慣れること。1度のテールスライドで建物をまるごと破壊できれば、かなりの時間的余裕をもったまま進路を確保できる。突起を利用した突進も効果的。

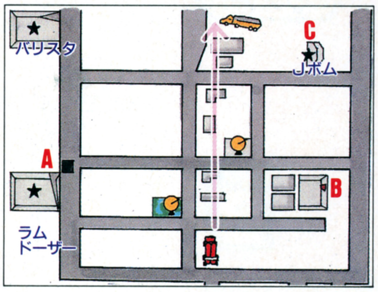
難度 C

●完全破壊のポイント

完全破壊へのカギはずばりJボムに乗れるかどうか。Jボムさえ入手できれば、すべての建物を破壊できる。まずは地下鉄を利用してバリスタを手に入れることが完全破壊への第1歩だ。

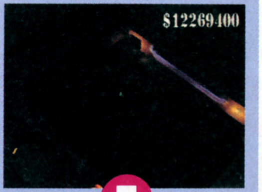
難度 E

上空MAP



C Jボムに乗るには地下道を進め!

Jボムはこの場所にあるのだが、透明の強化ガラスのようなもので保護されていて、地上からはJボムに近づくことができない。Bで入れるようになった地下通路をテクテクと歩いていくと、地下からJボムのある場所にいけるようになるのだ。



➡わかりにくいけど、現在地下歩行中なのです。



➡ようやくJボムに乗れました。ふう。

A パネルをどかして地下鉄に乗ろう

MAP西部にあるパネルは、バックラッシュで押すことができる。パネルをどかすと、坂道を歩いて降りられるようになる。その先には、ラムドーザーがある。ラムドーザーとTNTでドアを破壊すれば、地下鉄に乗車できるぞ。



⬆このように歩いて降りていくと下にラムドーザーがある。

B バリスタのミサイルで破壊しまくり

地下鉄で移動した先でバリスタに乗り換えると、Bのくぼみの部分の下にあるドアを攻撃できるようになる。ミサイルの放物線上の軌道をうまく利用してドアを破壊するのだ。このドアの先にはJボムの場所へとつながる地下道があるぞ。



⬆ミサイルは山なりの弾道でとぶので低い場所も狙える。

マシン乗りこなし講座④ サイドスワイプ



⬆これぐらいの間合いがベスト。近くても遠くてもダメ。

⬇サイドアタックは回数制限アリ。補給をしないと弾切れに。



近すぎず遠すぎずの間合いで

サイドスワイプは両わきのアームで、両サイドを攻撃することができる。アームの射程距離はかなり短いので建物に接近しなければならない。ただし、接近しすぎて建物にくっつきすぎるとアーム攻撃はできない。近すぎず遠すぎない間合いでサイドアタックだ。



6 シャトリー谷 ×1

スカイフォールに慣れるにはもってこい

●進路確保のポイント

谷の両サイドのガケ部分からのターボアタックで素早く建物を破壊する。ガケを利用しないでクリアすることもできなくはないが、時間的にかなりシビア。ガケから勢いよく落下していこう。

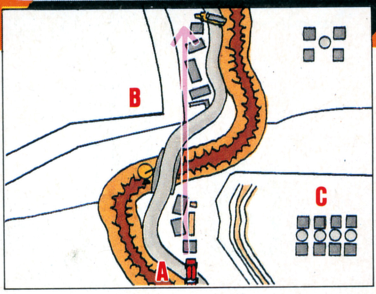
難度 C

●完全破壊のポイント

MAP北東、南東部にある光る球体を破壊し忘れなければ破壊率100%はそれほど問題ないはず。凹凸を利用してガツンとこわしてしまおう。100個のRDUも苦労なく見つかるだろう。

難度 B

上空MAP



A 上空から落下する悪魔 スカイフォールの実力を見せろ

スカイフォールの落下感覚をつかむにはもってこいのステージ。というのも、比較的に時間の余裕があるので、ガケの上からの落下アタックに何度もチャレンジできるからだ。ここで落下のタイミングと攻撃目標との関係をつかんでおこう。



⬆慣れないうちは落下した先に建物がないことも多い。

B とにかく走り回るべし

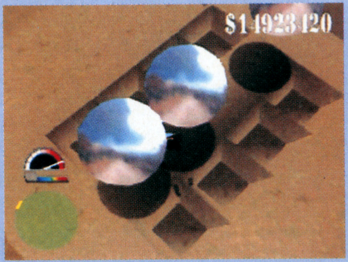
谷であるものの、ステージは意外に広い。そのためRDUを100個探すには、ステージ全体をくまなく走り回らなければならないだろう。とはいえ、さえぎるものは何もない地形なので、ドライブ気分で走り回れば、すぐに100個になるはず。



⬆MAP中央部にはRDUが密集して設置されている場所もある。

C こんなところに光る球体 ミラーボール発見

MAP北東部と南東部にある光る球体は、浮かんでいるため、そのままでは破壊することができない。普通に走るだけでは、球体の下を通り抜けるだけになってしまうからだ。球体に直接接触するためには、真下にある穴を利用しなければダメ。この穴をうまくジャンプ台にするような形でターボアタックをかけると、浮いている球体にとびつくことができる。ちょうどミサイルを発射するような状態で空中に浮かぶことができるのだ。



⬆穴の中を走行しながら、ターボアタックをかければワリと簡単にとべる。

7 アウトランド農場 ×2

突起を利用してアタックすれば時間短縮です

●進路確保のポイント

時間的にかなりきびしいステージ。中央部分に建物が密集しているゾーンでは正確かつ素早いテールスライドが要求される。やみくもにスライドさせるのではなく、落ち着いて効率的に破壊しよう。

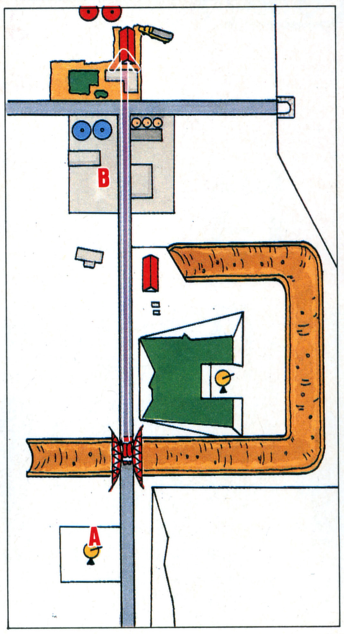
難度 C

●完全破壊のポイント

建物の破壊は難しくない。問題は100個のRDUをすべて作動させることだ。2か所ある通信ベースを作動させれば、そばにあるRDUも見つかるはず。通信ベースの場所は地図を参照せよ。

難度 B

上空MAP



A スタート地点の後方に通信ベースあり

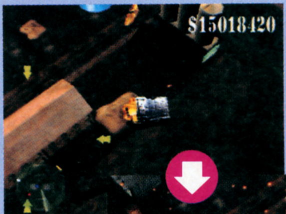
トレーラーの進路を確保しようといつも大急ぎで動き出してしまうために、忘れられやすい場所がスタート地点周辺。このステージのスタート地点南部にも、重要なRDUと通信ベースが設置されている。トレーラーの進路を確保したあとは、まずこの通信ベース周辺から探索しよう。ここからのステージでは、スタート地点周辺に重要なものがあることが多くなるぞ。



⬆スタート地点周辺は、けっこう落とし穴になりやすい。

B 突起を利用して素早くこわします

この地域周辺は、建物が密集しているうえに硬い。素早く正確なテールスライドができないプレイヤーには、かなりツライ場所だろう。そこでオススメなのが、突起を利用して建物をイッキに破壊してしまうテクニック。突起の上に乗り上げるようにしたまま建物に直進していけば、テールスライドを使うことなく簡単にこわせます。



⬅こんなふうに突起に乗り上げながら、建物につっこんでいきます。うおりゃぁ〜っとね。



⬅ほら、テールスライドじゃないのに一撃で建物をこわせました。楽ちんです。



マシン乗りこなし講座⑤ バリスタ

ミサイルの軌道をつかむべし

バリスタ乗りこなしの極意は、ミサイルの山なりの軌道を会得できるかどうかである。海上に浮かんだ船を破壊したり、遠距離攻撃をしたりと、ミサイル射撃は重要な役割をもっている。ミサイルには弾切れもあるので、軌道をつかんで思いどおりの位置に撃ち込めるかどうかが重要になってくるぞ。



⬆残弾補給アイテムにも限りがある。ムダ撃ちはできない。

⬇船の破壊はミサイルを使わないと不可能なのだ。



8 ビートーン鉄道

Ø×1

クレーンでラムドーザーを運ぶのだ

●進路確保のポイント

トレーラーの進路の最後にある大きなビルは、ラムドーザーでは破壊できない。列車に積まれているＴＮＴをビルにぶつけることでこわすことになるが、どうやってＴＮＴを押すかが問題だ。

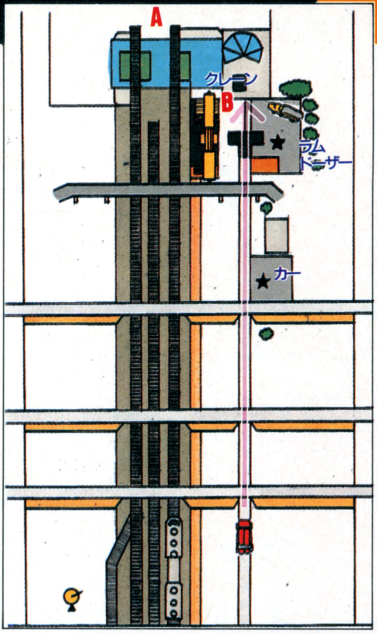
難度 C

●完全破壊のポイント

建物の完全破壊も、100個のＲＤＵ作動も問題なくクリアできるはず。このステージでは比較的簡単に金メダルがふたつ手に入るはずだ。スタート地点付近に通信ベースがあるので忘れずに。

難度 B

上空MAP



A とりあえず列車から降りて歩け

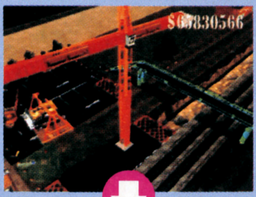
列車に乗っている状態からスタートするこのステージ、まずは列車を終着点までひた走らせよう。そして列車から降りて、ラムドーザーのある場所まで歩く。ちょうどビルのまわりをグルッと回るように歩いていくと、ラムドーザーの前まで行けるはずだ。すかさずラムドーザーに乗ったら、急いで建物を破壊しよう。最後のビル以外の進路をクリアにしておくのだ。



⬆ビルの周囲をグルッと歩いていくとラムドーザーがある。

B クレーンとTNTを使うのだ

最後のビルを破壊するには、列車に積まれているＴＮＴを使わなければならない。ＴＮＴを移動させるためには、ラムドーザーが必要になる。ラムドーザーをクレーンに乗せて、線路の向こう側に運ぼう。そこまでいけば、あとはＴＮＴをビルにぶつけるだけだ。



➡クレーンにラムドーザーを乗せて運ぶ。



➡最後はラムドーザーでＴＮＴを押すだけだ。

9 エコー谷

Ø×2

ボートを踏み台にして進路を確保しよう

●進路確保のポイント

列車とボートをトレーラーの踏み台にすると進路は確保できる。きちんと踏み台になる位置に列車、ボートを停止させないとトレーラーは爆発してしまう。停止位置にはくれぐれも注意すること。

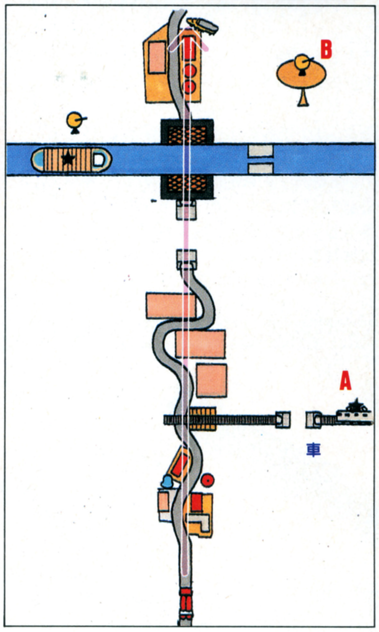
難度 C

●完全破壊のポイント

ボートが置かれている場所の近くにある建物をこわしもらさなければ、100%破壊は簡単。ＲＤＵもすべて問題なく見つけられるはず。高い柱の上にある通信ベースに少し手こずるかもしれない。

難度 B

上空MAP



A 車を使ってJボムに戻れ!

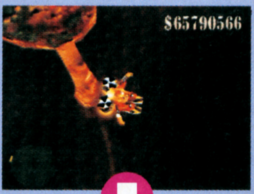
まずＪボムで列車まで移動したのち、列車をトレーラーの踏み台となる位置まで移動させる。それから列車から降りて、列車に積まれている車に乗ってＪボムの位置まで戻ろう。時間的に余裕はないので、一直線に線路ぞいに車を走らせないと間に合わない。また、ボートをトレーラーの踏み台にするために移動するときも、同じように車でＪボムに戻ることになる。



⬆速攻でＪボムに戻り、建物を破壊しに行かないと間に合わない。

B 柱の上に通信ベースあり

ここには、天高くそびえたつ塔のような柱がある。この柱の頂上部分はテーブル状になっていて、そこには通信ベースが置かれている。頂上部分の高度はかなり高いところにあるために、Ｊボムをフル上昇させないと到達することができない。



➡３Ｄスティックを倒さずにその場で上昇。



➡なんとか頂上部分にたどり着けた。

マシン乗りこなし講座⑥ Jボム

⬇こんな危なっかしい場所もＺトリガーを押せば安心操作です。





⬆海上で落下したら、その場で任務失敗になることもある。

Zトリガー飛行をマスターせよ

空中を飛行できるＪボムだが、慣性の影響を大きく受けやすい。そのため、細かいコントロールがやりにくいが、Ｚトリガーを押しながら操作すれば、その場で空中停止しながら機体の向きを変えることが可能。Ｚを使えば狭い地域での移動も自在だ。



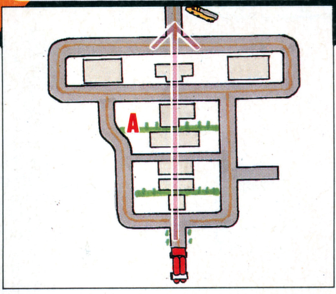
電撃大花火

10 クロムレックシティ ⌀×0
パンチパンチパンチで豪快にいこう

●進路確保のポイント
トレーラーのスピードが速いため、時間的にはきびしい。サンダーフィストはとても破壊力のあるマシンだが、いかんせん時間がない。1度の回転アタックでたくさんの建物を破壊するように！
難度 D

●完全破壊のポイント
複雑な地形もないので、RDUもすべて見つかるはず。また、建物の破壊も問題ないだろう。通信ベースもなし。トレーラーの進路確保とくらべると、あっけないほど簡単に金メダルがもらえる。
難度 A

上空MAP



A 時間的にかなりキビしいッス
とにかく時間がない。1度の回転アタックでビルをまるごと破壊するようなペースでこわしていかないと、アッという間にトレーラーがやってくる。また、木立がジャマで移動しにくいので注意すること。



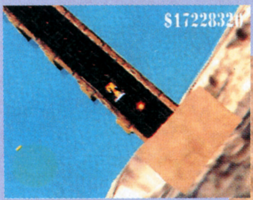
➡なるべくこわしもらしのないようにアタック！

11 エボニー海岸 ⌀×1
モアイの謎を解かねば金メダルはない!

●進路確保のポイント
列車で移動はスムーズに進む。問題は、最後のTNTをビルに押しあてて破壊するところ。素早く行わないと時間的に間に合わないが、あせってしまうとミスしてしまう。あせらず正確に押す。
難度 D

●完全破壊のポイント
MAPを見てもらえばわかるとおり、海上に島がある。ということはJボムがどこかにあるってことなのだが……。モアイ像の謎を解いてJボムを入手できるかが、このステージのポイントだ。
難度 E

A 通信ベースはトレーラーの出発点にある
トレーラーの出発地点のそばに通信ベースがある。ラムドーザーでトレーラーの進路をさかのぼっていくと見つけられるはずだ。通信ベースは、サブステージへの扉を開く重要なカギとなる装置。全ステージで金メダルをもらうためにも、全部の通信ベースを作動させよう。

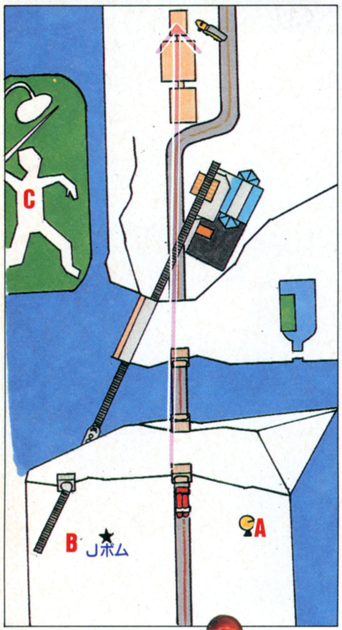


⬆トレーラーがやってきた進路を逆にたどるのだ。



⬇トンネルを抜けると、通信ベースとRDUを発見。

上空MAP



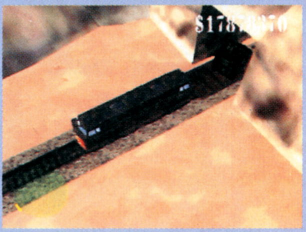
B Jボムはモアイ像の中に隠れている
このステージ最大の謎、Jボムの入手方法を伝授しよう。まず、スタート地点の背後のトンネルをTNTで破壊しよう。この状態で列車をバックさせると、トンネルの先にモアイ像がある。Jボムはこのモアイ像の中に隠されているのだ。列車を走らせてMAP中央部の建物に隠されたTNTを積んで戻って、モアイ像を破壊すればJボムに乗れるようになる。Jボムを入手しないとお話にならないぞ。

STEP1 トンネルの破壊



⬆TNTでトンネルの入り口を破壊。

STEP2 TNTの運搬



⬆TNTを積んでトンネルの中へ。

STEP3 モアイ像破壊



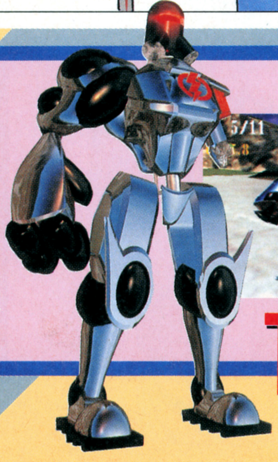
⬆モアイ像の前で列車を止めればOK。

C 海上には島がある!
Jボムを入手したあとは、ステージ上空を自由に飛び回れる。いつものようにいちばんあやしい海上を飛び続けると、謎めいた島を発見できるはずだ。まるでナスカの地上絵のような不思議な模様をした島には、巨大なモアイ像が3体、海を見守るように立っている。なんとも神秘的な場所だが、こちとらこわし屋ブラストドーザー。もちろんモアイ像もJボムの急降下アタックで破壊しなければならない。破壊率100%を達成するためには、すべてをこわさねばならないのだ。



⬆モアイ像も汚染されている。破壊しなければ、まわりの環境は安全にならないのだ。

でっかでっかの、ピッカピッカ





マシン乗りこなし講座⑦ サンダーフィスト

助走をつけて回転しよう
豪快な回転アタックが魅力のマシンだが、グルッと回るためには助走距離が必要。つまり建物に接近しすぎていると、回転アタックできないのだ。回転するときは間合いをある程度とるようにしよう。



⬆このようにゴロゴロ回転するためにはある程度距離が必要だ。

⬇回転したあとの必殺パンチを出すためにも、間合いをとろう。



THUNDER FIST

12 アイロンストーン鉱山

ø×0

鉄塔を破壊したあとには何がある!?

●進路確保のポイント

サイドスワイプで、きちんと両側の建物を破壊していけば時間的余裕をもってサンダーフィストがある場所まで進める。サンダーフィストにさえ乗ってしまえば、進路確保は終わったも同然だ。

難度 A

●完全破壊のポイント

MAP東部にあるラムドーザーが、完全破壊のキーとなるマシン。ラムドーザーがなければMAP南部にある巨大な鉄塔をの破壊ができないからだ。まずはラムドーザーの場所へと向かおう。

難度 D

A サイドアタックは素早く効率的に行うべし

トレーラーの進路には非常にたくさんの建物がある。サイドスワイプを両サイドに建物がある場所に移動させて、効率よく両わきを破壊していくようにすること。サイドアタックできる回数には限りがあるので、補給は欠かさないように。

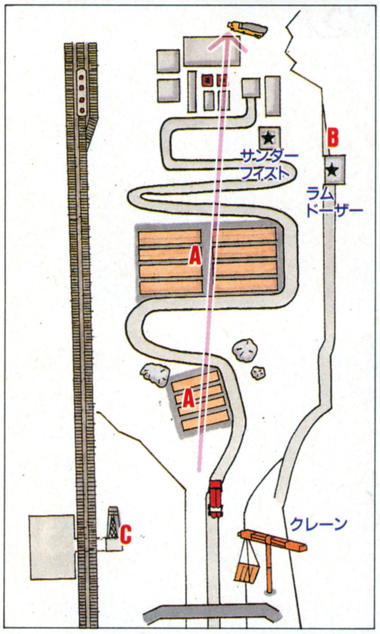


⬆1度のサイドアタックで両わきの建物を破壊しよう。



⬇建物に接近しすぎるとサイドアタックできない。

上空MAP



B ガケに隠されたラムドーザー

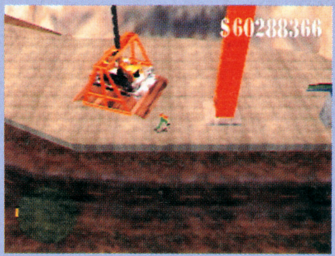
このガケの下にはひっそりとラムドーザーが隠されている。ただし、ラムドーザーのある場所には直接ほかのマシンで乗りつけることはできないようになっているのだ。じゃあどうやってラムドーザーに乗ればいいかっていうと、答えは簡単。マシンから降りて歩いてラムドーザーの場所に行けばいいのだ。人間しか通れない狭い坂道をちょっと登ると、ラムドーザーとご対面だ。あとは愛しの(?)ラムちゃんに乗り込んで発進するだけだっちゃ。



⬆この写真でいうと左のほうに人間しか通れないぐらいの坂道がある。

C クレーンとラムドーザーででっかい鉄塔をこわしたれや!

MAP南部には、巨大な鉄塔が建っており、そのそばにはTNTが置かれている。そう、ここまでステージをクリアしてきた優秀なブラストドーザー隊員ならばわかるとおり、このTNTを鉄塔に押しつけることで破壊することになるわけ。となると、TNTを押すためのマシンが当然必要になってくる。すなわち、ラムドーザーをこの鉄塔のそばまで移動させなければならないのだ。そのために必要なのがここにあるクレーン。こいつでラムドーザーを鉄塔の近くまで移動させることができる。ラムドーザーさえあれば、TNTで鉄塔を破壊するのは簡単だ。



⬆クレーンにラムドーザーを積んで……。



⬆鉄塔側に移動させれば、あとは問題なし。

13 テンペストシティ

ø×1

一見すると壁だが、その実体は……!?

●進路確保のポイント

バリスタのミサイルの破壊力はなかなかのもの。弾切れにさえ注意していれば、トレーラーの進路をクリアにするのは簡単にできてしまう。補給しながらミサイルをぶっ放していこう。

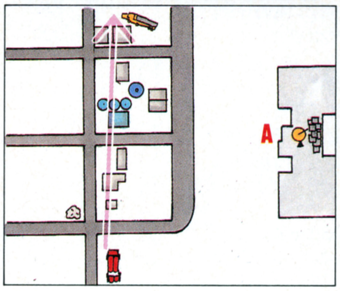
難度 A

●完全破壊のポイント

MAP東部の壁には破壊できる部分がある。ミサイルを何発か撃ち込んで破壊すること。壁をこわすと坂道が出現し、壁の上に登れるようになる。壁の上には、さらに破壊できる場所があるぞ。

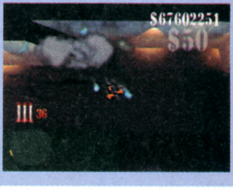
難度 D

上空MAP



A 壁をミサイルで破壊せよ!

この壁は非常にカタいが、ミサイルをどんどん撃ち込めばこわせる。壁の一部を破壊すると、上部に登れる坂道が出現するので上にいこう。



➡壁がこわれて坂道ができているでしょ。

マシン乗りこなし講座⑧ サイクロンスーツ



➡助走距離はかなり必要。十分間合いをとらないとダメなのだ。

こちらも助走が重要です

サイクロンスーツもサンダーフィストと同じように、建物に接近しすぎていると必殺技をくり出すことができない。建物をこわすときは、ある程度の助走距離をとらないとダメなのだ。そのかわり破壊力はバツグンだけど……。助走の間合いさえつかんでしまえば思う存分こわしまくれるマシンだ。





CYCLONE SUIT

小さなボディにみなぎるパワー

14 ブラックタウン ⌀×O

サイクロンサイクロンやっほーやっほー

●進路確保のポイント

サイクロンスーツの破壊力をたん能できるサービスステージ。勢いあまってトレーラーにアタックでもしないかぎり、進路確保は簡単にできるはず。ここまでクリアしてきたプレイヤーなら楽勝。

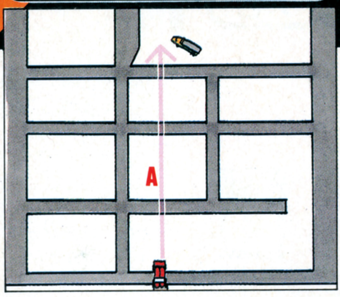
難度 **A**

●完全破壊のポイント

破壊もこれまたイージー。サイクロンスーツの必殺技、サマーソルトアタックの有効射程距離さえつかんでしまえばホントに楽勝だ。ＲＤＵ探しに迷うようなこともほとんどないだろう。

難度 **A**

上空MAP



A しっかり間合いをとってサマーソルトアターック

助走距離さえ十分に確保すれば、サマーソルトアタックは比類ない破壊力を発揮する。しかし、距離が足りないと、破壊はもちろんダメージすら与えられないのだ。



➡たっぷりと助走距離をとってサマーソルトしよう。

15 ダイヤモンド砂漠 ⌀×O

とにかく正確なテールスライドが重要だす

●進路確保のポイント

一度のテールスライドで複数の建物を破壊する、このステージほど正確、かつ素早いテールスライドを要求されるところはない。全20ステージ中最難関ともいえるステージだが、がんばってほしい。

難度 **E**

●完全破壊のポイント

進路さえ確保できれば、あとはオマケみたいなもの。難なくすべての建物を破壊できる。ＲＤＵを100個集めるのもアッという間だ。進路確保のごほうびと思ってありがたく金メダルをいただこう。

難度 **A**

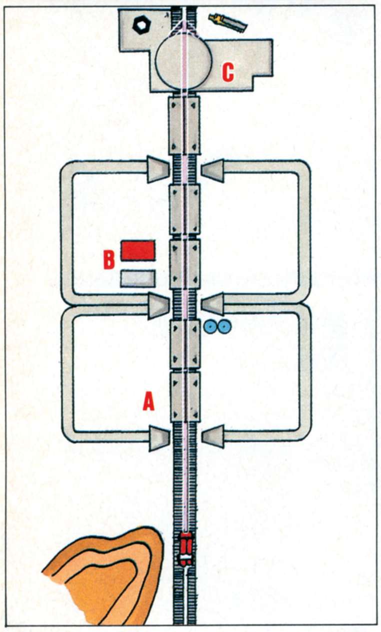
A テールスライドで建物を破壊せよ一度にしかも急いでね

線路の軌道をふさぐように建物が一列に並んでいる。トレーラーは線路の上をゆっくりと進んでおり、建物を手際よく次々に破壊していかないと、大爆発を起こしてしまうというわけだ。時間的には、全ステージの中でも１～２を競うほどシビアなステージで、わずかな操作ミスも許されない。１度のテールスライドで２つ３つと建物を破壊していかないと間に合わないのだ。



⬅このように真後ろの視点からテールスライドするとやりやすい。

上空MAP



B 建物は秒速でぶちこわすなり

この場所には、民家のような建物が密集して２軒並んでいる。直接トレーラーの進路をジャマする建物ではないのだが、線路の上の建物にテールスライドをぶちかますためには、どうしてもジャマになってくる存在。とにかく時間に余裕がないステージなので、できれば直接トレーラーの進路にない建物の破壊は後回しにしたいが、ここだけは別だ。できるだけ早くこの２軒の建物を破壊したい。ちなみに、時間的な目安として、この建物を破壊したときに、すでに「もう限界だ」という警告が出されてしまっていたら、ステージクリアはできない。警告が出る前にこわしたい。



⬆線路のすぐそばにあるので、テールスライドのときにジャマになるのだ。



⬆建物としての強度はそれほど高くない。速攻でぶちこわしてしまいましょう。

C TNTはあせらずに押そう

ステージクリアの最後の関門となるのが、トレーラーの進路の最後に立ちはだかる巨大なビル。周囲にあるＴＮＴを１度ぶつけたくらいでは、ほんの一部分がこわれるだけという大きさだ。まわりにあるＴＮＴをひとつずつ着実にぶつけていけばすべて破壊できるんだけど、なにしろ時間がない。トレーラーの進路部分を中心にＴＮＴをぶつけてこわすように。時間がないが、あせってはいけない、こういうときこそ慎重に正確な操作をこころがけること。



⬆操作性の悪いバックラッシュだけに、よりいっそう慎重にＴＮＴを押すようにしよう。



TRAIN

マシン乗りこなし講座⑨ 列車

停車位置は正確にね

レールの上を走る列車なので、特に操作は難しくない。問題なのは停車位置だけで、止める位置を間違えると、トレーラーの障害になってしまうこともある。画面右上に出るニコちゃんマーク（？）が出た場所が停車位置となるので、そこで止めること。ちなみにブレーキはＺトリガー。



⬆列車の運転って本当に気持ちいい。でも任務を忘れるな。

⬇外人顔のニコちゃんマークが出た場所で列車を止めよう。



16 エンジェルシティ ∅×0

突起を利用すればちょっとラクになるけど…

●進路確保のポイント

このステージも非常に時間的にシビア。突起を使って建物をイッキに破壊するテクニックを使わないと簡単にクリアできない。建物のこわれやすい面を攻撃して、素早く破壊していくように。

難度 **E**

●完全破壊のポイント

破壊活動の方はとても簡単。ＲＤＵ探しにも苦労しない。トレーラーの進路を確保するという任務の難易度が非常に高い場合は、意図的にこちらの任務の難易度は下げられているようだ。

難度 **A**

A 1度のテールスライドで最初の3連建物を破壊

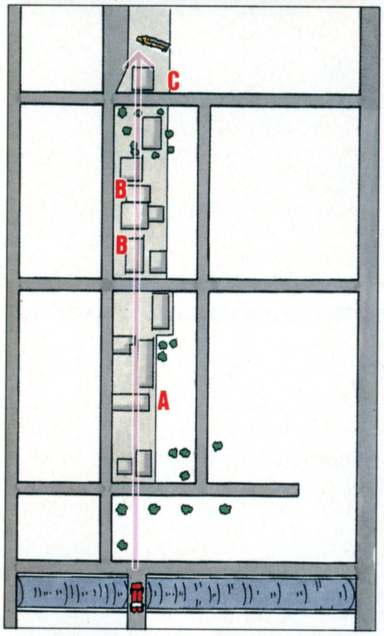
スタート地点直後にある３つの建物は、３つとも、それぞれ１度のテールスライドで破壊しておきたい。そうすれば、後半部分での破壊活動に時間をかけられる。スタートダッシュに失敗した場合は、最初からやり直すようにしよう。



⬆このような角度でテールスライドするといい。

⬇建物全部を１度のテールスライドで破壊するように。

上空MAP



B 突起を利用してガツーンと破壊するのが進路確保への近道なのだ!

このステージにある建物はとにかく硬い。さらに時間的余裕もほとんどゼロに等しいので、よほどのテールスライドの達人でも、すんなりクリアというわけにはいかないのだ。そこで利用したいのが、これまでもたびたび紹介してきた突起を利用した破壊テク。なにしろ突起に乗り上げながら突進するだけで、どんなに硬い建物でも簡単にこわせてしまうのだ。上空ＭＡＰを見てもらえばわかるとおり、このステージには２か所突起がある。この突起をうまく活用すれば、時間的余裕をもって最後の建物に向かうことができるのだ。ぜひ活用すべし。



⬆突起に乗り上げてアタックしよう。



⬆ごらんのとおりアッという間に破壊です。

C 最後の建物は東側から破壊する

硬い建物ぞろいのこのステージの中でも、いちばんの硬さを誇るのが、トレーラーの進路の最後に立ちはだかる建物だ。この建物は、まともなテールスライドなら、全壊させるために７～８回攻撃しなければならないほどに硬いのだ。ところが、東側の側面からテールスライドでぶつかっていくと３～４回でこわすことができるのだ。東側の強度がモロい側面から攻撃すれば、時間にして20秒くらいの余裕をもつことができる。この差は大きいぞ。



⬆こんな風に東側から破壊していけば、硬いこの建物もそれほど苦労せずにこわせる。

17 エンバーカントリー ∅×0

サイクロンスーツさえ見つければ楽勝よ

●進路確保のポイント

スタート地点付近の建物の中に隠されているサイクロンスーツさえ見つけてしまえば、進路確保は楽勝。スタート地点の北東にある建物をミサイルで破壊すれば、サイクロンはすぐに見つかる。

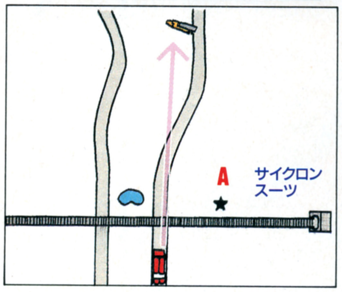
難度 **B**

●完全破壊のポイント

全マシンの中でも、もっとも破壊力のあるサイクロンスーツさえあれば、すべての建物を破壊するなんてアッという間だ。移動スピードも速いから、100個のＲＤＵもすぐに探し出せる。

難度 **A**

上空MAP



A サイクロンスーツさえあれば安心

サイクロンスーツは、トレーラーの進路上の建物に隠されているわけではないので、見つけにくいかもしれない。スタート地点のすぐそばだ。



➡こんなところにサイクロンスーツが！

マシン乗りこなし講座⑩ クレーン



➡マシンを運搬するときに、何度もお世話になります。

荷台の移動がポイントです

クレーンの使い道はものを運搬するだけではない。ＴＮＴを荷台に載せて、建物にぶつけるとその建物を破壊できる。また、荷台の中心にものを載せないと、運搬中に積み荷を落としてしまうことがあるので注意。





なんでも載せます!

PLATFORM CRANE



18 グローリークロス ⌀×0

またまたバックラッシュが活躍します

●進路確保のポイント

破壊しなければならない建物がかなり密集しているので、思いどおりにテールスライドができない。むしろ、テールスライドをかけっぱなしにしてぐるぐる回転しながら周囲を破壊していくといい。

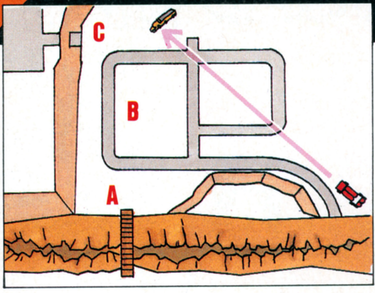
難度 **C**

●完全破壊のポイント

ここまでクリアしてきたプレイヤーなら何の苦労もせずに金メダルがもらえるはず。ステージを走り回っていれば、RDU100個集めも、破壊率100%もいつのまにか達成できるだろう。

難度 **D**

上空MAP



A スタートダッシュが大切です

トレーラーのかなり後方からスタートすることになるステージで、とても急がなくてはならない。スタート地点から、寄り道しないでトレーラーの進路に向かってもギリギリセーフという危険なタイミング。スタート直後は猛スピードで。



⬆途中にある建物には目もくれずに進んでいかないとダメよ。

B ぐるぐる回ってハイ

このあたりは建物が密集しているので、テールスライドしたままぐるぐる回るだけでたくさんの建物を破壊することができる。ただし、トレーラーが接近しているときはこのテクニックは使わないようにすること。ぶつかってしまうぞ。



⬆Aボタンを押しっぱなしにするとテールスライドしたままになる。

C あやしげなトンネルがあるぞ……

RDUを探してステージ内をくまなく探し回っているプレイヤーなら、このトンネルを発見することだろう。何かいわくありげなトンネル、かなり開口部は広いのでバックラッシュに乗ったまま奥に進むことができそうだ。入ってみればわかるが、このトンネルの中には破壊できる建物もRDUも存在しない。つまりステージ攻略に直接関係があるものは置かれていないのだ。いったいトンネルの奥に何があるのか？　キミの目で確かめてほしい。



⬆バックラッシュのまま奥へと進む。奥では何が待ち受けているのか？

19 クリスタル村 ⌀×2

久しぶりにスカイフォールが活躍です

●進路確保のポイント

このステージも時間的な余裕がほとんどない。特にスタート開始直後は、急いでトレーラーに追いつき、しかも正確なスカイフォールのジャンプで進路をクリアにする必要があるぞ。

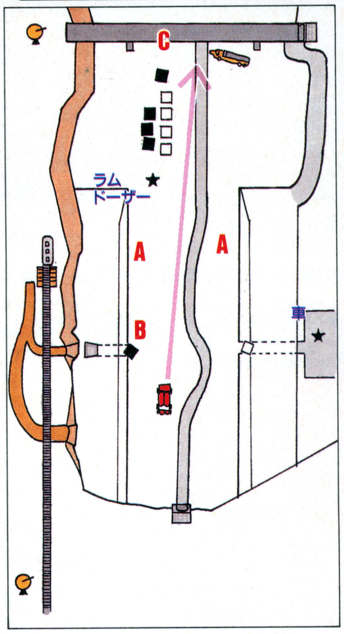
難度 **D**

●完全破壊のポイント

MAP北部の通信ベースのそばにあるRDUを取り忘れないようにすること。また、MAPの東部分に置かれているミニバンに乗り換えるためには、パネルを利用しなければならない。

難度 **D**

上空MAP



A ガケからうまく落下すべし

トレーラーの進路上の障害物は、ガケからスカイフォールの落下攻撃で破壊していく。建物の数が多いので、ガケから落下して建物を破壊してはふたたびガケにのぼって落下する、という作業を何度もくり返さなければならない。時間的な余裕も少ないので、くれぐれも落下アタックのときに空振りはしないようにしたい。1度の落下でたくさんの建物をこわすのが理想だ。



⬆落下したときに、なるべくたくさんの建物を巻き込むのだ。

B パネルを押してミニバンへ

MAP東部に置かれているミニバンに乗るためには、この場所のパネルを東に押していき、トンネルを通過できるようにしなければならない。スカイフォールでパネルを押すのは難しいが、ゆっくりと押せば大丈夫。



➡ハンドルが軽いから、曲がりやすくて押しづらい。

C RDUはここです

MAP北部にあるRDUも、もちろん忘れずに。ここまでクリアしてきたプレイヤーならば、もちろん取りもらすことなんてないだろうけど……。ちなみにRDUのそばには通信ベースも置かれているぞ。



➡狭い通路の上にRDUがたっぷりと置かれている。

オレは踏み台じゃねー



BOAT

マシン乗りこなし講座⑫　ボート

ボートの停止位置は特に重要

ボートの役割は、踏み台としてトレーラーの進路を確保するだけではない。マシンやTNTの重要な運搬手段となっているのだ。マシンやTNTを運搬するときに特に重要となるのが停止位置。正確にニコちゃんマークが出る場所でボートを止めないと、TNTやマシンをボートから降ろすことができなくなってしまう。Zトリガーを使って、ピッタリ停止位置でボートを止めるようにしたい。



⬅ピッタリの位置で停止させないとニッチもサッチもいかなくなる。

20 オイスター港 ×1

最後のステージだけに頭を使わないとダメ

●進路確保のポイント

とにかく手順をひとつでも間違えるとクリアできなくなってしまう。なかでもＴＮＴをビルまで運ぶというところが難しい。ハイレベルな戦略と操作を要求される究極のステージといえる。

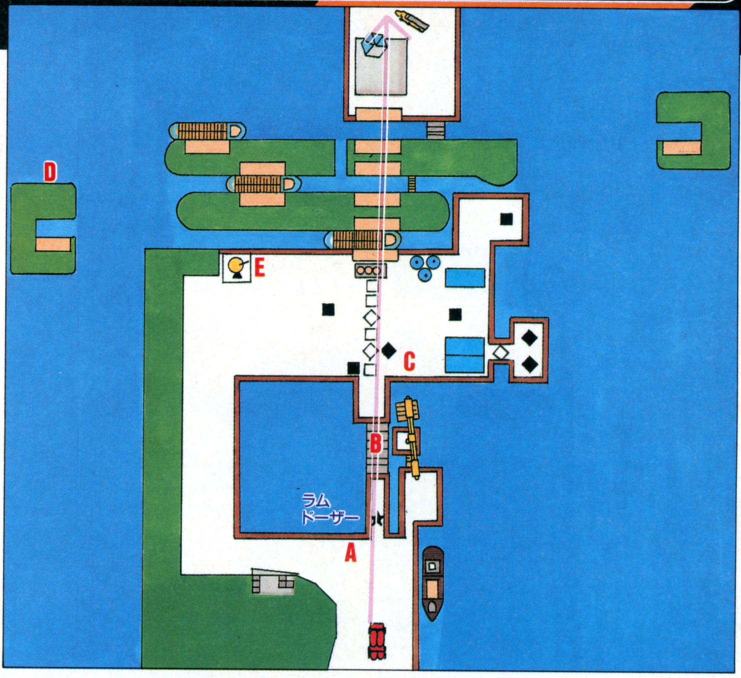
難度 **E**

●完全破壊のポイント

破壊率100%を達成するためにも、かなりの戦略が必要。ミサイルで船を破壊することと、ＴＮＴを使って意外な場所をこわすこと、このふたつのポイントに注意して、100%の破壊率を達成しよう。

難度 **E**

上空MAP



A ミサイルはラムドーザーへの道を開く

トレーラーの進路を確保するには、まずラムドーザーに乗らなければならない。そのためには、まずバリスタのミサイルでコンテナを破壊して、歩いてラムドーザーのところへ行けるようにしよう。高台からの遠距離射撃なので当てるのに苦労するが、時間的余裕はまったくないので、ジャンジャンミサイルを撃って、手早くラムドーザーへの道を切り開かないとダメだぞ。



⬆この位置からミサイルを連射すれば、コンテナはこわれるはずだ。

B 橋の上をクレーンでクリーンにする

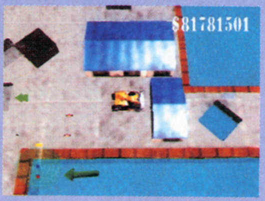
トレーラーの進路である橋の上には、倉庫のようなものが建っている。すぐ真横にあるクレーンを使えば、この建物を破壊することが可能だ。クレーンの荷台にＴＮＴを載せて、そのまま荷台を橋の上空からたたきつければ、ＴＮＴの破壊力で橋がこわれるのだ。手早くクレーンを動かさないとトレーラーが橋に来てしまう。



⬆このように橋の真上からＴＮＴをぶつけるようにする。

C パネル埋めは順序よくしないとダメ

この部分では、６つの穴にパネルを埋め込まければならない。このとき、ただ穴のそばにあるパネルを適当に埋め込んでいってしまうと行き詰まってしまう。まずは、ＭＡＰ東部にある２枚のひし形状のパネルを動かせるようにすることが先決だ。そのためには、右の写真の穴から埋めていく必要があるぞ。



⬆このひし形の穴を埋めるのが最初のステップ。まずはここからだ。

D ＴＮＴをビルまで運ぶには？

この位置にあるＴＮＴをゴール地点の前に立ちはだかるビルまで運んでいかないと、トレーラーの進路は確保できない。ＴＮＴはまずボートに載せて運び、ビルまで押していくことになるんだけど、なにしろ時間的な余裕がまったくない。というのも、ＴＮＴをボートで運搬しにいけるのは、なんとトレーラーがこのボートの上を通過したあと。トレーラーのあとを追い抜くような形でＴＮＴを押していかなければならないのだ。キツイぞ。



⬆どれだけ急いでも、トレーラーとほぼ同時にビルに着くぐらいが限度。とにかく急げ。

E 通信ベースはどうやって作動させるの？

ＭＡＰを見てもらえばわかるように、この場所には通信ベースがある。バリスタで高台から遠距離射撃すると、この通信ベースの上の建物を破壊することができるのだ。建物を破壊してしまえば、通信ベースがむきだしになる。ところが肝心の通信ベースが小高い丘の上に設置されているので、マシンに乗ったままでは通信ベースを作動させることができないのだ。ここは、マシンを降りて通信ベースのところまでテクテク歩いて登っていこう。



⬆ミサイルで遠距離射撃すれば、通信ベースを出すのはわけないんだけど……。

マシン乗りこなし講座⑫ カータイプ

➡サブステージでのタイムアタックは次号で特集予定。お楽しみに。



サブステージで大活躍する

カータイプのマシンは右の４種類。それぞれ、加速性能は鈍いんだけどべらぼうにトップスピードが速かったり、グリップがよくて滑りやすいダートコースでも安定して曲がれたりするなど、特徴が大きく違っている。サブステージでタイムアタックをするときは、コースの特性に合わせたマシンを選ぶようにするといいだろう。





じっきょう パワフルプロやきゅう

実況パワフルプロ野球4™

N64	実況パワフルプロ野球４	発売中
	●コナミ●SPG●96M Ⓒ	¥8,900

攻略のコツ 祝・発売！ ついに、『パワプロ４』が発売されました！ 楽しいでしょう？ ま、それは当然としても、もっと深く『パワプロ４』を楽しみたいなら、データが不可欠。今回は、データを中心にコッテリと濃い攻略をお届けです。

サクセスモード徹底攻略!!

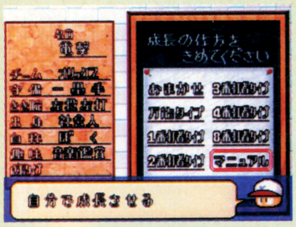
とりあえず選手育成の基本を整理しよう

次ページからサクセスモードの深ーい攻略が始まるけど、その前にまずは基本をおさらいしておこう。基本がしっかりしていないと、グッドな選手を作ることができないからね。なにごとも基本が大事よん。

①サクセスモードの目的

サクセスモードの目的は、３年という期間のなかで選手を育成し、一軍に昇格すること。そんな決まりのなかで、いかにいい選手を作り出せるかがプレイヤーの腕の見せどころなのだ。自分の理想の選手を育て上げるためには、成長タイプをマニュアルにするのがオススメ。





⬆一軍に上がるためには、監督と４人のコーチの評価を高める必要がある。

⬅プレイに慣れてきたら、マニュアルで選手を育ててみることをすすめる。

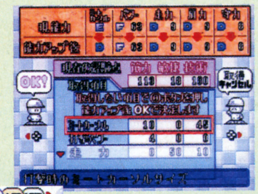
②トレーニングの方法

トレーニングを行うときは、どうしても故障率が気になるもの。故障率を下げるには「走り込み」と「遠投」をしよう。この２つの練習メニューで基礎体力を養ってから、そのほかの練習を行うようにしよう。故障率は基礎練習をしないと少しずつ上がってくるので、定期的に行いたい。



③選手育成は狙いをもって

選手を育てるときは、ホームランバッターにするとか、守備がいい選手を育てるとか、狙いをもつことが重要。覚えられる能力には限界があるから、万能の選手を育てようと思っても中途半端に終わってしまうことが多い。



⬆外野手なのにキャッチャーの能力をもっていてもしようがないよね。



⬅育成選手で１チーム作るのが目標。チームのバランスを考えて選手を作ろう。

④彼女がいるとこんな利点がある

やる気と調子の両方を回復してくれたりと、いい選手を作るには彼女の存在が必要。彼女はゲームスタート時からいる場合もあるが、いない場合のほうが多い。そんなときは、実家に電話してみるといい。粘り強く何度も電話すれば、かならず彼女を作れるはずだ。



⬆何度も実家に電話をかければ、かならず彼女ができるはずだ。

⑤ダイジョーブ博士利用の諸注意

たとえ手術に成功したとしても、ダイジョーブ博士が上げてくれるパラメータは限定されている。上げてくれる能力が自分の選手に必要がないときは、思い切って手術しないのもひとつの方法だ。



⬅いちど手術に成功すると、２回、３回と手術を受けられることも。



爆れつ攻略！

サクセス&全選手の詳細データ公開！データで徹底攻略

選手育成上級テクニックを教えます!!

自分の思いどおりに選手を育てられない…そんな悩みをもっているキミに、これから紹介する上級テクニックを贈ろう。これを知っていれば、選手育成の腕がワンランク上がるのは間違いなし。

選手の素質にこだわれ

いい選手を作りたいなら選手の素質にこだわれ。たとえば、速球派のピッチャーを作りたいのに、135キロぐらいの球速しかもたない選手を育てても大成しない。最低でも145キロの選手が出るまで作り直すぐらいのことはしてみよう。経験では、地方大会止まりの選手は能力低し。



一軍昇格のタイミングを調節

ギリギリまで一軍昇格を遅らせれば、それだけ能力が高い選手を作ることができる。監督のコメントをこまめにチェックして、うまく調節しよう。ときには試合の成績をわざと悪くすることも必要。

彼女のプレゼントの秘密

彼女から3年めにもらえるプレゼントは「野球超人伝」という本。この本はもらうだけで、マイナスの能力が消え、さらに特殊能力（野手、投手で変わる）を覚えられるというスグレモノ。早い月（2～6月ぐらい）の誕生日の選手でないと、手に入れるのが難しいアイテムだ。



ダイジョーブ博士再手術の法則

ダイジョーブ博士の手術に失敗してゲームを進めていくと、再手術で能力を元に戻してくれるときがある。そのイベントにたどり着くには、手術後ゲドーくんと公園で会ったときにドリンクをもらう、3回めに会ったときにはマスクを取ろうとする、という手順を踏もう。



㊙データ全公開 活用法もばっちりレクチャー

さあ、いよいよここからがお待ちかねの㊙データ活用法指南の始まり。選手能力決定の方法からトレーニングで上がる数値まで、これを読めば計画的に、かなり理想に近い選手を作れる！

野手編

■ミートカーソル&フォーム

ミートカーソルの初期値は、右打者が3、左・両打ちの選手が2。バッティングフォームは、肌の色が黄色の選手がスタンダードで、白と黒の選手はクラウチングが初期設定になっている。

■練習メニュー別パラメータ変化率

この表のほかに打撃練習があるが、この練習では獲得したポイントによって筋力と技術が上がる。うまくいけば獲得できるポイントが高い練習だ。なお表の数値は選手の体調の影響を受ける。絶好調時が最高で、絶不調時が上がり方が最低だ。

コマンド	素振り	ティーバッティング	ダッシュ	走り込み	ノック	実戦守備	上半身筋トレ	下半身筋トレ
筋力	5	-2	0	5	0	-2	12	5
敏捷	0	0	15	0	8	5	-5	5
技術	5	10	0	-8	12	5	0	0
体調	-5	-2	-20	-15	-20	-5	-12	-12
監督	0	0	0	5	0	0	0	0
打撃	6	6	0	0	0	-2	0	0
守備	-2	-2	4	0	4	6	0	0
花田	0	0	0	1	0	0	3	3
育成	0	0	4	6	4	0	-5	-5
選手	0	0	0	0	0	10	0	0

投手編

■球速&スタミナ&コントロールの初期値

ピッチャーの球速の初期値は、130～150キロの間で決定される。値は乱数で決められるが、135～145キロの間がもっとも頻度が高い。球速とコントロールに関しては以下の表を見てもらえればわかるとおり、出身によって変化する。両方の値を足した数の平均は、高校生と大学生の2タイプの選手が高いようだ。

出 身	スタミナ	コントロール
高校生	80－84	95－99
大学生	60－64	100－104
社会人	40－44	110－114
他球団	20－24	130－134

■持ち球の決まり方の法則

表を見てわかるのは、最初から球速と変化球のバランスがいい選手はできない、ということ。最初である程度選手のタイプが決まってくるのだ。

149キロ以上のピッチャー
変化球なし

145～148キロのピッチャー
スライダー、カーブ、フォークのどれかが1段階つくことがある。フォークがつく確率は低い。変化球をもたない場合もある

140～144キロのピッチャー
上記とほぼ同じ。ただし、変化球が3種類ともつく場合がある

135～139キロのピッチャー
スライダー、カーブ、フォークが2段階までつくことがある。最低でもどれかひとつは1段階ついているが、フォークがつく確率は低い。まれにスライダーがH(高速)スライダーに、カーブがスローカーブになる

134キロ以下のピッチャー
上記とほぼ同じ。ただし、変化球のうちひとつは2段階になる。まれにフォークがSFF、パーム、チェンジアップ、Vスライダー、ナックルのどれかになることがある

■特殊な選手について

開発者の人も味なことをしてくれるもので、非常に能力が高い選手が生まれることもあるようだ。ただし、その確率はかなり低く、粘ればそのうち出せる、というレベルではない。もしこんな選手が生まれたときは、大事に育てて、ぜひ一軍に昇格させたい。

256分の1の確率でできる選手
スピード：148キロ
コントロール：100
スタミナ：10
変化球：
スライダー、カーブ、フォークを2段階
特殊能力：
肩かひじに爆弾を抱えている

768分の1の確率でできる選手
スピード：155キロ
コントロール：20
スタミナ：200
変化球：
なし
特殊能力：
なし

1024分の1の確率でできる選手
スピード：150キロ
コントロール：130
スタミナ：40
変化球：
スライダー、カーブ、フォークを3段階
特殊能力：
肩、ひじに爆弾。故障しやすい

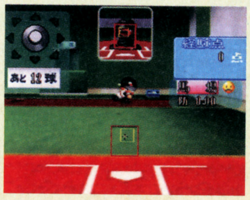
■練習メニュー別パラメータ変化率

球速とコントロールは、SP（スピードポイント）とC（コントロールポイント）をある程度上げることで高くなっていく。なお、すべての数値は選手の体調の影響を受ける。

コマンド	球速UP	コントロール	変化球	遠投	シャドウピッチング	走り込み	素振り	実戦守備
筋力	5	0	-2	3	0	5	5	-2
敏捷	-5	0	0	0	0	0	0	5
技術	0	5	5	0	5	-5	10	5
体調	-8	-5	-5	-2	-2	-15	-5	-5
SP	7	-5	-5	0	1	0	0	0
C	-4	12	0	0	3	0	0	0
ST	2	0	0	0	0	4	0	0
監督	0	0	0	0	0	5	0	0
ボブ	6	0	-2	0	0	0	0	0
江島	-2	4	6	0	0	0	0	0
花田	0	0	0	3	3	1	0	0
育成	0	0	0	0	0	6	0	0
選手	0	0	0	0	0	0	0	10

■球速&コントロールの上がり方

球速とコントロールの能力は、それぞれSPとCの数値を高めることで上がっていく。球速は、140キロ以下、141～145キロ、146～148キロ、149キロ以上の、4つの段階順に上がりにくくなっているから、球速を上げたい場合は、同じ段階の最高速まで球速を上げるのが賢いといえる。なお、両能力とも体調の影響を受ける。また、爪割れの能力をもっているときは、上がるSPとCが半分になるので注意したい。





※このソフトにはコントローラパックが1個同梱されています

■変化球習得の法則

変化球は２つまでは比較的簡単に覚えられ、３種類め以降は、１種類持ち球を増やすごとに覚えにくくなっていく。また、変化球のレベルも高くなるほど上がりにくくなる。なお、変化球の練習は選手の体調の影響を受ける。また、爪が割れている場合は、通常より変化球を覚えにくい。

ここからは野手・投手共通の㊙データです

病気の治し方、ケガの予防法などなど、ここには選手育成をとどこおりなく進めるための知識が満載。一軍昇格の条件と監督やコーチのコメント一覧はネタバレなので、見たくない人は見ないでね。

■誕生日について

選手の誕生日は、ゲームスタート時にランダムで決定される。「野球超人伝」をもらうことを頭に入れると２～６月の範囲内に誕生日を迎えたいので、範囲外の誕生日のときは選手を作り直してもいい。

■選手評価の初期値

４人のコーチの評価はレベル６から始まる。監督とチームメイトの評価は、契約金の高さで変化し、契約金が高いほど監督評価が高く、チームメイトの評価が低い。低ければ反対に監督評価は低く、チームメイトの評価が高くなる。

■病気の種類と治し方

病気は、直さないといつまでも選手育成のさまたげになる。放っておいてムリにトレーニングをしないで、病気を治すことを最優先に考えよう。

病気の種類	なる条件	治療で治る確率	影響
不眠症	休息をとると1/64の確率で発生	30／100	夜眠れず疲れがたまる
虫歯	休息をとると1/100の確率で発生	37／100	練習しても筋力ポイントが上がらない
爪が割れる	休息をとると1/100の確率で発生	37／100	痛くて投球練習ができない
しゃく	休息をとると1/170の確率で発生	25／100	練習が１／４の確率でできなくなる
花粉症	春に遊んで気分転換で1/64の確率で発生	18／100	４～５月はやる気が最低になる
恋の病	彼女に電話するとある確率で発生	育成コーチに電話する	彼女に電話することしかできなくなる
サボりぐせ	2年めでまだ二軍だとある確率で発生	育成コーチに電話する	練習しようとするとサボってしまう

■ケガについて

選手育成でもっともコワイのがケガだが、故障率を下げればたいていは防げるので、ケガをする前にできるかぎりのことをしておこう。下の表の確率は、ケガしたときにそれぞれのケガになる確率。

ねんざ／100分の44
　入院期間1週間以上
脱臼／100分の31
　入院期間２週間以上。パワーが－５、コントロールが－１（投手のみ）
骨折／100分の19
　入院期間４週間以上。肩の力－１、守備力－１、球速－１（投手のみ）
アキレス腱を切る／100分の６
　入院期間６週間以上。敏捷ポイント－100、走力－２、コントロール－２（投手のみ）、球速－１（投手のみ）。「盗塁○」、「内野安打」の特殊能力が消える
複雑骨折／イベントで起こる
　入院期間６週間以上。筋力と技術が－30、走力、肩の力、守備力が各－１など、選手の能力は致命的なダメージを受ける
※彼女からお守りをもらっていたり、ダイジョーブ博士のイベントを進めていると防げる

■肩・ひじ爆弾について

肩爆弾は、球速アップの練習で球速が上がったときに、140キロ以上になるとつくことがある。ひじ爆弾は、変化球練習でレベルが上がったときにつくことがある。爆弾をもって、球速アップ、コントロール、変化球の各練習と、投球練習、遠投、シャドウピッチングのどれかをすると、100分の１の確率で爆発する。

■試合に出場するためには？

３月の第一週に行われるオープン戦に出るためには、１年めは契約金が7000万以上が条件で、２年め以降は、花田コーチ以外のコーチの評価レベルが６以上なくてはならない。また、４～９月の第一週に行われるリーグ戦に出場するには、花田コーチ以外のコーチの評価レベルの平均が7以上になっていないとダメ。なお、９月は評価に関係なく出場できる。

■一軍昇格の条件！

一軍への昇格は、１～３年めの４～９月の第一週か、３年めの12月の契約更改時に行われる。一軍へ上がる条件は、下の表のとおりだ。

１年目／監督評価レベルが７以上
２年目／監督評価レベルが７以上で、野手はミートカーソル、パワー、走力、守備力のいずれかがＡか２つ以上がＢ。投手はスピードが150キロ以上か、変化球の変化量の合計が７以上か、５方向すべてに変化球が投げられる
３年目／４～９月は監督評価レベルが７以上
12月は監督評価レベルが８以上

■契約更改について

契約更改は12月の第一週に行われる。その後オフに入るので、11月はハードに練習してもいいだろう。

１年目／花田以外のコーチの評価平均が４以上
２年目／監督評価レベルが４以上
３年目／監督評価レベルが８以上

■評価画面のメッセージ一覧

一軍に上がるためには監督の評価を上げる必要があり、監督の評価を上げるには、試合で活躍したり、練習をうまくこなす必要がある。そして重要なのが、コーチの評価を上げないと試合に出してもらえない、ということ。コーチのひとりにでも嫌われると一軍昇格は遠のくので、コーチの評価はつねにチェックしたい。練習メニューによって各コーチの評価が上下するので、かたよった練習を繰り返していると、コーチの評価もかたよっていくので注意したい。監督のコメントを見て現在の監督評価を判断し、一軍昇格のタイミングを調節しよう。

●監督

LV	メッセージ
1	（主人公名）・・・？ よく知らんが・・・
2	（主人公名）・・・？ あぁ（守備位置）だったかな？
3	（主人公名）？ ・・・あぁ彼ね。 目立たんね・・・。
4	（主人公名）？・・・あぁ彼か もっとアピールできるものがないとね。
5	（主人公名）ね。 そこそこやるようだが、 あと一歩という所だね。
6	（主人公名）君か。 がんばってるらしいね。
7	（主人公名）君か。 かなりイイものを持ってるらしいね。
8	（主人公名）君か。 彼には非常に期待してるよ。
9	（主人公名）君か！ すぐにでも一軍に上がってもらいたいね。
10	（主人公名）君か！ 彼は素晴らしいプレイヤーだよ。

●チームメイト

LV	メッセージ
1	ケッ！（主人公名）ッ！？ 最ッ低の野郎だぜ！
2	ケッ！（主人公名）ッ！？ キッタネェ野郎だぜ。
3	ハァー（主人公名）ッ！？ やつの事はあまり話したくないね。
4	（主人公名）ねぇー あまり付き合いたくないな。
5	うーん（主人公名）ねぇー ホントはいいヤツだとは 思うんだけど・・・
6	（主人公名）？ あぁアイツね。 悪いヤツじゃないよ。
7	（主人公名）？ 割といいヤツみたいだね。
8	（主人公名）？ 仕事じゃライバルだけど 憎めないヤツだな。
9	（主人公名）は いいヤツだよ。 みんなそう思ってるよ。
10	（主人公名）かぁー 最高にいいヤツだよ。 一緒に一軍でやりたいね。

●打撃コーチ・ボブコーチ

LV	メッセージ
1	（主人公名）？ どうしようもないデース。 野球に向いてないデース。
2	（主人公名）・・・。 ・・・・・・ダメデース。
3	（主人公名）？ いい選手には なれそうにないデース。
4	（主人公名）？ 日本の野球してるから 小さい選手になってマース。
5	（主人公名）デスカ。 ミーの言うことを理解できてないようデース。
6	（主人公名）デスカ？ もう少しガンバってほしいデース。
7	（主人公名）デスカ。 これからのトレーニング次第デース。
8	（主人公名）デスカ？ これからが楽しみデース。
9	（主人公名）デスカ！ フフ、アメリカから来たかいありマシタ。
10	（主人公名）デスカ！ 大リーグで通用するデース。 連れて帰りたいデース。

●守備コーチ・江島コーチ

LV	メッセージ
1	（主人公名）！ 考えたくもないね。 クズだよ、クズ。
2	（主人公名）？ 何か勘違いしているね。 ダメだろうな。
3	（主人公名）か。 気に入らないね。 生意気だね。
4	（主人公名）・・・ もっと人の言うことを 聞かなきゃねぇ・・・
5	（主人公名）？ 基本的なことがしっかり できないと、ねぇ。
6	（主人公名）か？ もっともっとがんばら ないとねぇ。
7	（主人公名）か？ いい選手になれると思うんだが　これからだね。
8	（主人公名）か。 がんばってるよ。 僕の若いころを思い出すね。
9	（主人公名）か！ いいねぇ。 じつにいいよ。うん。
10	（主人公名）のことかい？ （チーム名）の未来は 彼にかかってるよ！

●花田コーチ

LV	メッセージ
1	（主人公名）？ ノーコメントです。
2	（主人公名）？ うーん・・・・・・
3	（主人公名）？ 彼には彼の考えがある みたいですね。
4	（主人公名）ですか？ よくわかりません。
5	（主人公名）？ もっと僕の言うことを聞いて ほしいですね。
6	（主人公名）ですか。 ケガをさせないように注意は しています。
7	（主人公名）ですか。 いい選手になれると いいですね。
8	（主人公名）ですか？ プロ意識のある、 しっかりした選手ですね。
9	（主人公名）ですね？ いい選手ですよ。 ええ、本当に。
10	（主人公名）ですか！ 彼には絶対にケガなど させませんよ！

●育成コーチ

LV	メッセージ
1	チッ！（主人公名）か。 話にならんよ！ ダメだなアイツは！
2	（主人公名）か。 見込み無いな。 まったくふざけたヤツだ。
3	（主人公名）？、アイツか。 まったくワシの言うことが わかっとらん！
4	（主人公名）？彼ねぇ ちょっと期待ハズレだなあ。
5	（主人公名）？、うーん。 何を考えてるのかわからんよ。
6	（主人公名）か・・・ まだまだこれからだな。
7	（主人公名）か・・・ がんばって欲しいね。
8	おう（主人公名）ね。 なかなかよくやってるよ。
9	あー（主人公名）か！ ワシの言うことを よく理解しとるよ！
10	おー（主人公名）君ね！ 彼はいい選手だよ。 十年に一人の逸材だな。



全選手㊙データ公開

攻撃と守備、野球でどちらが重要かといえば、それはもちろん守備。今回は、チーム別に守備を重視した戦い方を考えてみた。ピッチャーの詳細なデータには驚くぞ！

次ページからのデータの見方

打者編●ポジション：サブポジションを守らせると、守備レベルが下がる／パワー：球を遠くまで飛ばす力／守備力：守備のうまさ／エラー率：数値が高いほどエラーをしにくい

投手編●属性：先発か抑えのタイプ。中継ぎは抑えに含まれる／ピンチ：得点圏にランナーが進んだときに能力が変化。十は能力アップ、ーはダウン／寸前：5回、9回に勝っていると能力がダウンする／ランナー：ランナーが出ると能力がダウンする／回復：ペナントモードでの回復力。十なら回復が早く、ーなら遅い／変化球：パーム、ナックル、Vスライダー、SFFはフォークの変化量、スクリューはシンカーの変化量、スローカーブはカーブの変化量、高速スライダーはスライダーの変化量に相当する

この特殊能力にはこんな効果がある！

リリースが上手

変化球を投げるときに、速球と同じフォームで投げられる。通常は、一瞬止まる動作がある。



尻上がり

先発したとき、4イニング以降1レベル能力が高くなる。ただし1～3回は能力が下がっている。



勝ち運

先発したとき、味方のチームが同点か負けていると、味方の選手の打撃パワーが少しアップする。



一発病

失投したときに、2分の1の確率でド真ん中に投げてしまう。通常は4分の1の確率。



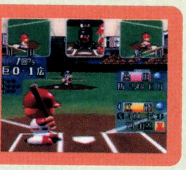
ムラッ気

好調、不調の効果が通常の倍になる。好調のときは頼りになるが、不調のときは…。



特殊

ジャイアンツ桑田投手がもつ。ランナーを背負うとボールを見つめてから投球する。



コナミ公認
誌上ペナントレース

電撃パワフルプロ野球！

日本一のオリジナルチームは？



ゲーム進行はこんなぐあい

①チームを作って応募

まずサクセスモードで、1チーム組めるぶんのオリジナル選手を作ろう。そしてアレンジモードで、キミの好きな球団をベースにチームにまとめて、オーダー設定し、コントローラパックにセーブしてさあ応募！

②チーム代表を決定

まず各12球団ごとに同じチームで応募したものどうし、COM対戦(2チームずつによるリーグ戦3試合モード勝ち抜き戦）で戦い、そのチームの代表者を決定！　人気のないチームを選んだほうが有利か？

応募する前に注意!

ゲームに登録されている選手がひとりでも入っている場合は、失格です。また裏技等に関して緊急に編集部が応募者の失格を決定することがあります。なお試合進行については当編集部が責任をもって行います。

③両リーグの覇者は？

全12球団の代表者が決定したら、セパそれぞれに分かれて6チームずつによるCOM対戦（リーグ戦10試合モード総当たり形式）で、両リーグの覇者を決定する。優勝の栄冠を勝ち取るのはキミかも？

④そして日本シリーズ

いよいよ最後に、両リーグの覇者が日本シリーズ形式(COM対戦7試合制4戦先勝）でぶつかる！　はたして「日本一のオリジナルチーム」の栄冠のゆくえは？　「育ての鬼」の称号は誰にささげられるのか？

いよいよプレイボール!
キミの参加を待つ!

サクセスモードで作ったキミのオリジナルチームを、コントローラパックで全国のみんなと戦わせてみよう！　実際のプレイにイマイチ自信がなくても、いい選手さえ作れれば誰にも優勝のチャンスが！

応　募　要　項

参加希望者はコントローラパックに自分のオリジナルチームをひとつセーブして、パックに名前を書き、住所・氏名・年齢・電話番号を書いた紙を同封のうえ、封書で4月21日（必着）までに以下のあて先まで送ってください。コントローラパックは使用後、試合結果のお知らせとともに返却します。

なお賞品として日本一に3万円、その敗者に1万円のおもちゃ券、さらに12球団の代表者全員に各球団の公式スタジャンをプレゼントします。

【あて先】〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃N64編集部「電撃パワプロ」係

※試合進行に関してお電話での問い合わせはお受けできません。

読売ジャイアンツ

3本柱の安定感が素晴らしい。どのピッチャーも完投する能力がある。中継ぎ陣も◯のピッチャーがそろっていて、投手陣はなかなか。打力もそこそこあるが、守備力は×。バランスが悪いチームになっている。

エースピッチャー 斎藤

変化球は多彩で、コントロールも抜群。おまけにリリースがうまいときたら…。調子がよかったら無敵かも。

●このチームを使うには

投手戦にもちこんで少ない点数で勝つのがひとつのパターンだが、守備が悪いので打たせてとる戦法は使えない。ピッチャーのがんばりにすべてがかかっている。そういった意味では、3本柱の誰かの調子がよくないと苦しい。

●このチームと戦うには

3本柱以外のピッチャーはそれなりに打てるだろう。問題は3本柱のどれかが出てきたときだが、斎藤の場合は投手戦を覚悟。ガルベス、ヒルマンは尻上がりなので、早い回で打ち崩せるかどうかが勝負のカギになる。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	清水	右	左	外		.293	11	38	4	118	13	13	12	11
2	川相	右	右	遊		.232	2	22	3	83	11	12	15	13
3	松井	右	左	外		.314	38	99	5	175	12	12	11	7
4	清原	右	右	一		.257	31	84	3	170	7	10	10	7
5	大森	右	左	外	一	.189	2	2	2	113	9	9	9	7
6	サントス	右	右	三		—	—	—	3	100	10	10	12	10
7	村田	右	右	捕		.208	5	26	2	98	10	10	10	9
8	元木	右	右	二	遊三	.229	9	35	2	109	11	9	10	8
ベ	杉山	右	右	捕		.252	3	12	3	85	13	8	10	9
ベ	高村	右	両	二		.269	0	5	3	59	12	13	10	9
ベ	後藤	右	左	三	外一	.285	2	16	4	82	11	9	10	8
ベ	仁志	右	右	三	二	.270	7	24	4	101	12	13	11	7
ベ	広沢	右	右	外	一	.198	4	13	2	115	9	7	6	6
ベ	岸川	右	右	外		.228	5	14	2	100	9	8	10	9
フ	福王	右	左	二	遊三	.333	3	13	4	100	10	8	11	10
フ	吉村	左	左	外		.246	2	11	3	96	9	4	10	7

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	斎藤	右	サイド	先	2.36	146	231	172	12	10	5	5		4			リリースが上手,ランナー－	人気,完投
◎	ガルベス	右	クォーター	先	3.05	150	198	169	9	8	3		4	2		チェンジアップ	ランナー－,尻上がり	完投
◎	ヒルマン	左	クォーター	先	2.40	143	145	170	11	9	3		4	4		チェンジアップ,スクリュー	尻上がり	完投,変化球多投
◯	宮本	左	クォーター	先	3.05	143	171	105	11	10	2	5		1		スクリュー		
◯	木田	右	クォーター	抑	3.78	154	176	101	10	10		2	5			スローカーブ	ピンチ－	
◯	川口	左	オーバー	抑	2.95	146	133	59	12	10		5		3				人気
◯	河野	左	オーバー	抑	3.29	145	175	40	10	9	3	2	4					人気,中継ぎ
△	槙原	右	オーバー	先	4.12	148	136	151	10	10	2		5				一発病	
△	桑田	右	オーバー	先	2.48	148	175	137	10	8	2	3	1		1	SFF	リリースが上手,特殊アクション	人気
△	西山	右	オーバー	抑	4.40	155	119	47	10	9		1	6				ピンチ－	

中日ドラゴンズ

ピッチャーが相当ヤバイ。◎こそついているが、今中も山本も往年の力はなく、絶対の信頼感はおけない。守備力も立浪以外はかなり厳しい。反面、打力は12球団随一なので、やはり打ち勝つしか手はない。

エースピッチャー 山本昌

今中の持ち球は見切られやすいので、実は打たれやすい。その点山本は、揺さぶるピッチングができる。

●このチームを使うには

ピッチングの技術に自信があって、バッティングがいまひとつな人がこのチームを使ってみると、しっくりくるかもしれない。とにかく打って、打たれてとられる分を上回るしかない。ピッチャー陣は打たれ出すと止まらない危険が。

●このチームと戦うには

今中が出てきたら、変化球待ちで打ちこむ。山本はスタミナがないので、なるべく粘るようにすればそのうちつぶれてくれるはずだ。強力打線を抑えるには、緩急やボール球を使った高度なピッチングが不可欠。ていねいに投げこもう。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	立浪	右	左	二		.323	10	62	6	124	11	13	15	9
2	ゴメス	右	右	三		—	—	—	2	118	10	12	11	8
3	大豊	左	左	一		.294	38	89	4	163	9	8	5	5
4	パウエル	右	右	外		.340	14	67	7	125	12	10	12	8
5	山崎	右	右	外		.322	39	107	5	168	10	9	9	10
6	音	左	左	外		.265	11	41	3	111	11	10	13	10
7	中村	右	右	捕		.271	12	37	4	117	15	9	11	9
8	鳥越	右	右	遊	外	.276	3	17	4	80	12	13	10	6
ベ	種田	右	右	遊	三	.178	1	6	2	71	11	12	13	10
ベ	神野	右	右	遊		.215	3	7	2	100	10	13	9	7
ベ	川又	左	左	外		.267	1	12	3	83	10	8	7	8
ベ	彦野	右	右	外		.270	3	22	4	95	10	8	10	9
ベ	益田	右	左	外		.301	1	3	4	67	13	13	10	9
ベ	矢野	右	右	捕	外	.346	7	19	4	110	12	10	10	9
フ	金村	右	右	三		.175	0	6	2	57	10	8	9	9
フ	愛甲	左	左	外	一	.207	4	17	2	100	9	8	9	8

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	今中	左	オーバー	先	3.31	148	184	150	10	10		6	3			スローカーブ	リリースが上手	人気,完投
◎	山本昌	左	クォーター	先	3.67	142	188	129	10	9		2		4	2	スクリュー	ムラッ気	人気,完投
◯	落合	右	オーバー	先	3.74	147	183	105	10	10	3	2			1		ムラッ気	
◯	前田	左	オーバー	先	4.21	147	158	102	10	10	2	3	3			ナックル		人気
◯	中山	右	オーバー	抑	2.88	145	165	36	10	9	4		5					リリーフ
△	野口	左	クォーター	先	3.23	142	136	136	10	10	4	4					ムラッ気	完投
△	門倉	右	オーバー	先	3.11	145	120	122	10	10		2	4				ピンチ－	
△	遠藤	右	クォーター	抑	3.84	142	137	52	10	10	4		2			スローカーブ	ピンチ＋	中継ぎ
△	北野	左	サイド	抑	2.36	130	177	49	10	10	2		2	1			回復＋	
△	宣	右	クォーター	抑	5.50	148	161	41	10	10	4	3		1		V&高速スライダー	ピンチ－,寸前－,ランナー－	

広島東洋カープ

バランスのよさはセリーグでいちばん。守備力が平均的に高く、ピッチャー陣も粒がそろっている。打線も強力だ。能力だけを見るなら、チャンピオンチームといっても過言ではない。

エースピッチャー 大野

変化率こそ少ないが、球種の多さは大きな武器。速球もかなり速い。スタミナもあるので、完投もできる。

●このチームを使うには

大野以外の先発陣は、◯こそついているが少し頼りない部分がある。高いチーム力に安心して適当に戦ってはダメだ。佐々岡の調子が悪いときは、ピンチに強い山崎と山内を抑えにまわしてもいい。ピッチャー陣は応用がきく。

●このチームと戦うには

左打者がそろっているので、左ピッチャーをぶつけてみるとおもしろい。それでも、一発だけには注意が必要だ。このチームのピッチャーを打ち崩すには……残念ながらこれといった攻略法はない。基本を守って地道に打ちこめ。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	野村	右	左	遊	三	.292	12	68	4	110	13	13	13	8
2	正田	右	両	二		.235	2	35	3	81	10	10	14	8
3	前田	右	左	外		.313	19	65	6	118	13	10	13	11
4	江藤	右	右	三		.314	32	79	5	155	11	12	13	8
5	金本	右	左	外		.300	27	72	4	160	10	12	12	10
6	緒方	右	右	外		.279	23	71	4	110	15	15	13	12
7	浅井	左	左	一	外	.339	6	28	4	105	9	11	10	9
8	西山	右	右	捕		.314	3	41	5	86	14	10	14	13
ベ	ロペス	右	右	一		.312	25	109	5	117	8	8	6	5
ベ	高	右	左	遊	二三	.256	0	8	3	58	10	9	10	9
ベ	野々垣	右	右	一		.364	0	2	3	50	10	11	11	11
ベ	瀬戸	右	右	捕		.231	1	5	2	80	12	9	9	8
ベ	町田	右	右	外	一三	.308	9	23	4	103	9	8	10	9
ベ	仁平	右	右	外		.190	0	4	2	62	12	13	12	12
フ	高山	右	右	二	三	.224	1	5	2	92	10	9	9	9
フ	木村	右	右	外		.143	0	0	2	90	10	13	10	10

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	大野	左	オーバー	先	3.93	149	184	138	10	10	1	2	4		2	パーム		人気,速球中心
◎	佐々岡	右	クォーター	抑	1.70	146	208	41	10	9	5	3	2					人気,リリーフ
◯	紀藤	右	オーバー	先	4.27	148	168	154	10	9	3	3	3				ムラッ気	完投
◯	加藤	右	クォーター	先	3.78	147	206	131	10	9		2	1		3	パーム	尻上がり	
◯	山崎	右	サイド	先	3.38	138	226	126	10	9	1	3		2	1		ピンチ＋	完投,変化球多投
◯	山内	右	UFO	先	3.90	144	179	78	9	7		3	4				ピンチ＋	人気
△	田中	左	クォーター	先	8.36	144	120	82	10	9		3		3		スクリュー		
△	高橋	左	クォーター	抑	4.96	149	149	52	10	9	2		3			SFF		
△	前間	左	オーバー	抑	3.88	142	130	52	10	10		3	4					
△	玉木	右	クォーター	抑	4.11	142	137	43	10	9	3	2	2			チェンジアップ		

※登録：編集部のオススメのオーダー。べはベンチ入りさせたい、フはファームに置いておきたい選手／ベンチ入り：◎は編集部が選んだ、絶対にベンチ入りさせたい能力が高い選手。△は調子が絶好調でもなければベンチ入りさせても意味がない選手

ヤクルトスワローズ

広島とは対照的。守備力以外の能力が全体的に低く、戦っていてかなり苦労するチームだ。特に打線の貧弱さは目も当てられないほど。打ち勝つ、などという気持ちは捨てたほうがいい。

エースピッチャー 高津

ヤクルト不動のリリーフエース。1イニングなら完璧に抑えてくれる。ただ、そこまでいける投手が……。

●このチームを使うには

投手陣は総じてスタミナが少ない。先発完投できるピッチャーがいないので、中継ぎ用に先発タイプのピッチャーを数人入れておく。戦略としては、守って勝つのに専念。稲葉、小早川、秦ら左打者を打線のどこに組みこむかが問題。

●このチームと戦うには

右打者が多いので、左ピッチャーをぶつけるのは少々危険。なるべく右ピッチャーを先発させたい。ヤクルトのピッチャー陣を打ち崩すのはそう難しくないが、小刻みに継投されるとツライ。じっくり見ないで好球必打でいけ。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	飯田	右	右	外		.290	6	37	4	97	15	15	15	14
2	辻	右	右	二		.333	2	41	6	90	10	12	15	10
3	稲葉	左	左	外		.310	11	53	5	110	14	13	12	10
4	池山	右	右	遊	三	.268	7	29	3	121	12	12	13	10
5	小早川	右	左	一		.125	0	0	2	115	10	7	10	10
6	古田	右	右	捕		.256	11	72	3	116	15	12	15	12
7	土橋	右	右	外	遊二	.278	6	35	4	102	12	12	14	12
8	宮本	右	右	遊	三二	.273	1	13	4	64	11	12	13	9
ベ	秦	右	左	外		.241	6	17	3	110	10	9	8	6
ベ	城	右	右	外		.184	0	2	2	55	10	13	11	10
ベ	佐藤	右	右	外		.194	2	7	2	95	14	11	12	12
ベ	苫篠	右	両	二		.301	1	6	4	68	12	13	12	10
ベ	大野	右	右	一		.222	4	10	2	80	10	11	9	9
ベ	広永	右	左	外		.379	2	10	4	100	11	9	9	9
フ	青柳	右	右	捕		.188	0	4	2	58	10	9	10	10
フ	高梨	右	右	外	一	.194	0	3	2	54	12	10	13	13

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	ブロス	右	クォーター	先	3.61	152	153	129	9	8	3		3		2	V＆高速スライダー		
◎	高津	右	サイド	抑	3.24	140	192	39	10	10		2		6			リリースが上手	人気,リリーフ
○	吉井	右	オーバー	先	3.24	146	180	168	10	10	2		5		1			完投
○	田畑	右	クォーター	先	3.51	148	162	130	10	10	1	2	4		1	チェンジアップ	一発病	速球中心
○	山部	左	クォーター	先	4.00	144	150	132	10	10	2	4	2				一発病	
○	伊東	右	オーバー	先	4.83	140	168	79	10	10	2		2		2	高速スライダー		変化球多投
△	山本	左	オーバー	先	4.53	149	120	90	10	10		3	3			チェンジアップ		
△	伊藤	右	オーバー	抑	5.40	145	120	36	10	10	3	2	3			V＆高速スライダー		
△	木下	左	オーバー	抑	4.88	145	120	31	10	10		3	2	1				
△	松本	右	オーバー	抑	3.20	145	125	44	10	9	4					高速スライダー		中継ぎ

横浜ベイスターズ

評価は○だが、余計な特殊能力がついているピッチャーが数人いる。斎藤も基礎能力は素晴らしいのだが、B級のピッチャーになりさがっている。打線はいってみればピストル打線。連打で点をとっていこう。

エースピッチャー 佐々木

彼は2イニングまでならOK。フォークのほかにスライダーをもっているので、ピッチングに幅がある。

●このチームを使うには

絶対的な守護神が最後に控えているので、いかに彼のところまで継投させるかがポイント。先発、抑えと分けないで、いつもピッチャー総動員で戦うつもりでいよう。守備力はそこそこといったところで、決して悪くはない。

●このチームと戦うには

斎藤、野村、三浦の3人のうち誰かがマウンドに上がったら、点をとるチャンスだと思っていい。とにかく得点圏にランナーを送れば、一気に打ち崩せる可能性があるのだ。打線は案外つながりがいいので、油断はできない。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	石井	右	左	遊		.282	1	29	4	91	12	15	14	8
2	波留	右	右	外		.265	2	21	3	81	14	13	13	10
3	駒田	左	左	一		.299	10	63	4	122	10	10	14	9
4	鈴木	右	左	外		.299	13	62	4	130	9	12	10	9
5	セルビー	右	左	三	外	ー	ー	ー	3	115	11	10	11	10
6	谷繁	右	右	捕		.300	8	54	5	110	13	10	9	8
7	万永	右	右	二		.125	0	0	2	50	10	11	13	12
8	川端	右	右	三	二	.274	2	9	4	77	10	10	12	9
ベ	佐伯	左	左	外		.290	6	59	4	113	12	12	10	9
ベ	畠山	右	右	外	一	.219	7	28	2	110	12	10	11	11
ベ	進藤	右	右	三	二	.262	2	24	3	73	10	11	12	10
ベ	秋元	右	右	捕		.250	1	7	3	91	11	9	10	10
ベ	宮里	右	左	外		.229	0	4	2	77	10	12	12	12
ベ	井上	左	左	外		.290	0	6	4	61	12	13	12	12
フ	宮川	右	左	三	二	.247	2	9	3	92	10	9	10	10
フ	永池	右	右	三	二	.690	0	0	2	75	10	9	10	6

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	佐々木	右	クォーター	抑	2.90	148	186	39	9	9	3		7				リリースが上手	人気,リリーフ
○	斎藤	右	オーバー	先	3.29	150	171	165	10	9	6	2	4				ムラッ気,ランナーー,一発病	人気,完投
○	野村	左	オーバー	先	4.12	143	199	137	10	10	2	2	1	2			一発病	
○	三浦	右	オーバー	先	4.93	144	154	107	10	9	3	2	2			スローカーブ	ピンチー,寸前ー	
○	盛田	右	クォーター	先	5.43	148	154	92	10	9	2	1	1		2			
○	五十嵐	右	オーバー	抑	3.38	141	176	45	10	10	4	3			2			中継ぎ
△	関口	左	オーバー	先	3.67	145	120	89	10	9	1	1		3		スクリュー		
△	キャンベル	右	クォーター	先	ー	140	187	93	10	10		1	3		1	チェンジアップ		変化球多投
△	戸叶	右	サイド	抑	4.42	148	138	58	10	10	3	2						速球中心
△	島田	右	オーバー	抑	3.86	140	132	55	10	9	4	2						

阪神タイガース

新庄、桧山、川尻と、小粒だがタレントはいるようだ。新加入の外国人選手2人を起用すれば、それなりに戦えるチームになる。とはいえ、やはりピッチャー陣は不安のカタマリではあるが……。

エースピッチャー 川尻

スタミナはないが、多彩な変化球と優れた制球力が光る。特殊能力も2つもち、エースの貫禄がある。

●このチームを使うには

とにかく川尻の調子が気になる。ほかのピッチャーの調子しだいだが、調子が悪くても使いたいぐらい。藪は寸前に弱いので中継ぎ要員にして、評価が○のピッチャーをうまく使っていこう。いずれにしても毎試合総力戦になるだろう。

●このチームと戦うには

左、右打者のバランスがいい打線なので、対戦するときは連打をくわないように。問題は川尻の攻略法だが、尻上がりなので、早いイニングなら打ち崩すチャンスがある。投手戦になったら、シンカーを狙って一発お見舞いしよう。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	和田	右	右	三	二	.298	5	44	5	89	11	12	12	10
2	久慈	右	左	遊		.278	0	16	4	76	11	12	13	6
3	新庄	右	右	外		.238	19	66	3	128	13	13	15	10
4	グリーンウェル	右	左	外		ー	ー	ー	4	120	10	11	11	10
5	桧山	右	左	外		.263	22	73	3	120	11	10	10	8
6	ハイアット	右	右	三	一	ー	ー	ー	3	95	10	13	11	9
7	平塚	右	右	外	一	.254	11	47	3	110	11	9	9	9
8	定詰	右	右	捕		.185	2	15	2	87	14	11	11	7
ベ	平尾	右	右	二		.240	3	10	3	90	10	12	12	9
ベ	関川	右	左	捕	外	.314	2	28	5	88	11	12	12	9
ベ	星野	右	左	二	一三	.232	2	14	2	79	13	9	9	6
ベ	高波	右	右	外		.184	0	3	2	66	10	13	9	7
ベ	今岡	右	右	三	二	ー	ー	ー	3	80	12	10	11	10
ベ	長嶋	左	左	外		.206	1	5	2	83	9	8	10	10
フ	山田	右	右	捕		.190	2	18	2	72	13	9	9	8
フ	誠	右	右	外		.167	0	0	3	65	13	9	9	9

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	川尻	右	サイド	先	3.26	140	201	108	10	10	3	1		4	2		リリースが上手,尻上がり	
○	藪	右	オーバー	先	4.01	146	178	157	10	10	4		3			高速スライダー	寸前ー	人気,完投
○	古溝	左	オーバー	抑	3.77	142	170	55	10	9	2	2		2				速球中心
○	葛西	右	アンダー	抑	3.31	136	155	39	10	9		3		2	3		回復＋	
○	田村	左	サイド	抑	1.16	142	182	31	10	10		5		3			ピンチ＋	人気,中継ぎ
○	郭李	右	オーバー	抑	3.62	147	131	59	10	9		4	4			スローカーブ		リリーフ
△	湯舟	左	クォーター	先	4.84	140	127	103	10	9			4		3	Vスライダー	ピンチー	
△	舩木	右	オーバー	先	4.49	148	138	128	10	10	3	2	1			Vスライダー	ムラッ気	
△	竹内	右	オーバー	先	5.14	147	160	100	8	8	3		2		1	Vスライダー	寸前ー	速球中心
△	山崎	右	オーバー	先	4.61	146	130	100	9	7	1		3	1				

Pacific League

オリックス ブルーウェーブ

1～5番まではバランスがいいが、下位打線が弱い。代打にいい選手がいるので、下位打線でチャンスを迎えたときは彼らを起用して得点したい。ＤＨにはニールを起用する。守備とピッチャーは最高レベル。

エースピッチャー
星　野
球は遅いが、能力はピカイチ。リリースがうまく、尻上がりの能力ももつ。緩急を使った投球が持ち味だ。

●このチームを使うには
打線がそれほど強力ではないので、ともすると投手戦になりがち。しかし、それはオリックスのペースなので気にすることはない。先発陣では、勝ち運の能力をもったフレーザーに注目。調子が悪くともかならずベンチに入れよう。

●このチームと戦うには
先発、中継ぎ、抑えと、どれをとっても一級品。大量得点は期待できないと考えたほうがいい。打線では、当然のことながらイチローがポイントになる。彼を塁に出すと得点される確率が高いので、全神経を集中して抑えにかかろう。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	田口	右	右	外	二	.279	7	44	4	106	14	15	14	12
2	大島	右	両	二	遊	.254	4	37	3	92	12	13	14	8
3	イチロー	右	左	外		.356	16	84	7	123	15	15	14	13
4	ニール	右	左	一		.274	32	111	4	172	10	7	7	4
5	D・J	左	左	一	外	.220	15	47	2	120	9	10	10	7
6	小川	右	右	遊	一	.288	9	38	4	99	10	12	10	8
7	馬場	右	右	三		.255	6	27	3	90	11	11	15	13
8	本西	右	右	外	三	.262	1	19	3	63	13	11	15	15
9	中嶋	右	右	捕		.222	1	24	2	90	15	10	10	9
ベ	福良	右	右	二	一三	.284	0	26	4	66	11	10	13	14
ベ	高田	右	左	捕		.220	3	14	2	63	12	6	13	9
ベ	藤井	右	左	一	外	.274	20	61	4	130	10	9	9	9
ベ	高橋	右	右	外	一	.288	9	30	4	106	10	9	8	7
ベ	斉藤	右	右	遊		.182	0	0	2	50	10	10	13	9
フ	四條	左	左	一		.261	0	8	3	59	10	10	13	10
フ	三輪	右	右	捕		.125	0	1	2	50	12	9	10	10

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	星野	左	オーバー	先	3.05	135	201	148	11	11		7	4			スローカーブ	リリースが上手,尻上がり	完投
◎	フレーザー	右	オーバー	先	3.07	139	198	118	9	9	3		3		1		勝ち運,寸前－	変化球多投
◎	鈴木	右	サイド	抑	2.43	140	194	40	10	10	2			4	2		ピンチ＋,回復＋	人気,リリーフ
○	野田	右	クォーター	先	3.14	149	149	160	10	10	2		6		1		ピンチ－	完投
○	豊田	右	サイド	先	3.40	143	161	87	10	10			2	1	3		ピンチ－	
○	渡辺	右	オーバー	抑	2.84	147	171	39	9	7	4	3						
○	野村	左	オーバー	抑	2.86	147	158	39	10	10		6					リリースが上手,ピンチ＋,回復＋	人気,中継ぎ,速球中心
△	金田	左	オーバー	先	4.23	142	135	102	8	7		4	2					
△	平井	右	オーバー	先	2.50	154	172	122	10	10	1		5			高速スライダー		人気
△	小林	右	クォーター	抑	4.08	150	120	79	10	10	3			2	2		寸前－	人気,速球中心

日本ハム ファイターズ

新外国人選手のおかげで打線が強化され、バランスがいいチームに生まれ変わった。投手陣は右ピッチャーが９人とかたよった印象があるが、全体的な能力の高さは特筆ものだ。なおＤＨにはウィルソンを起用。

エースピッチャー
西　崎
能力全般が高く、ピンチに強いおかげでそう簡単には打ちこまれない。頼もしい、という言葉がピッタリだ。

●このチームを使うには
先発４本柱のうち調子のいいピッチャーを先発に起用。それ以外の３人も調子が普通以上ならベンチに入れておこう。打線は２～６番までの選手全員に一発が期待できるが、ホームラン狙いはせず、つなぐことを考えて打席に立とう。

●このチームと戦うには
このチームに勝つには、ピッチャーを打ち崩すのが至上命題。先発をマウンドから降ろしても次から次へといいピッチャーが登場してくるので、主要ピッチャーの球種ぐらいは完全に覚えておかないと話にならないぞ。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	上田	右	左	外		.201	7	35	2	100	15	13	12	11
2	片岡	右	左	一	三	.315	15	51	5	130	10	11	13	12
3	田中	右	右	遊		.277	22	82	4	146	13	11	14	7
4	落合	右	右	一		.301	21	86	6	128	8	6	8	7
5	ウィルソン	左	左	外		－	－	－	3	125	9	10	10	8
6	ブルックス	右	右	外		－	－	－	3	115	10	9	10	8
7	井出	右	右	外		.254	7	38	3	104	13	14	14	11
8	山下	右	右	捕		.187	0	5	2	58	10	9	13	10
9	金子	右	右	二		.261	4	33	3	92	13	13	10	7
ベ	田口	右	右	捕		.210	5	22	2	89	12	6	10	11
ベ	広瀬	右	右	三		.256	3	34	3	94	11	13	12	11
ベ	渡辺	右	左	二	一	.222	1	18	2	73	10	10	11	10
ベ	小川	右	左	三	外	.205	2	9	2	100	11	11	12	11
ベ	中村	右	右	外		.298	3	7	4	100	10	10	13	11
フ	安田	右	右	外	一	.243	3	14	3	102	12	9	10	9
フ	石本	右	両	外		.281	1	4	4	86	10	13	10	10

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	西崎	右	オーバー	先	2.87	140	179	159	12	10	4	3	4				ピンチ＋,尻上がり	人気,完投
◎	金石	右	オーバー	抑	2.10	142	225	43	10	10		4	4				ピンチ＋	リリーフ
○	今関	右	クォーター	先	3.22	145	182	169	10	10	3	5					一発病	完投
○	グロス	右	オーバー	先	3.62	138	188	163	10	9	2	2	1	2			ピンチ＋	完投
○	岩本	右	クォーター	先	3.99	140	180	157	10	10		5	2		2	スローカーブ	尻上がり	
○	芝草	右	オーバー	先	3.81	147	149	120	10	9	3	3					ムラッ気	人気
○	島崎	右	クォーター	抑	2.31	138	234	47	10	10			5	3		パーム	ピンチ＋,回復＋	人気,中継ぎ
○	下柳	左	オーバー	抑	3.77	142	161	52	9	7	5	4						
△	川邊	右	オーバー	先	4.89	142	130	67	10	10		2	2			チェンジアップ		
△	長冨	右	オーバー	抑	5.36	148	130	43	10	10	2		3		2			

西武ライオンズ

先発とリリーフの両エースとほかのピッチャーとの能力の差が大きい。先発の西口の調子が悪いとチーム戦力はかなりダウンする。守備力は中の下。センターラインがしっかりしているのが救いだ。ＤＨは田辺。

エースピッチャー
西　口
変化球はキレるし、制球力も高い。速球も速くピンチにも強い。このチームの浮沈を握った孤高のエース。

●このチームを使うには
調子が普通までだったら西口が先発で、それ以下なら新谷、豊田に先発させる。西口から潮崎につなぐのが西武の必勝パターンだ。打線では核弾頭の松井を出塁させて、鈴木、垣内の和製大砲で本塁に返す、というのが得点パターン。

●このチームと戦うには
西口と対戦するときは、スライダーかチェンジアップに的を絞るといいだろう。ただピンチに強いので、イッキにたたみこまないとＫＯできない。守備力が低いのでエラーすることもある。そんなときがチャンスになるはずだ。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	松井	右	両	遊		.283	1	29	4	94	14	15	12	9
2	大友	右	左	外		.301	3	19	5	81	13	13	13	12
3	鈴木	右	左	三		.302	21	60	5	147	10	6	9	8
4	垣内	右	右	外		.253	28	57	3	140	12	12	10	9
5	佐々木	左	左	外		.243	9	40	3	100	10	11	10	10
6	マルチネス	右	右	一		－	－	－	3	120	10	6	8	7
7	田辺	右	右	二	三	.219	7	19	2	111	11	10	10	9
8	伊東	右	右	捕		.258	6	26	3	93	13	11	14	12
9	奈良原	右	右	二	遊	.218	2	8	2	82	12	14	15	13
ベ	大塚	右	左	外		.348	1	8	4	78	11	13	10	10
ベ	高木	右	左	捕		.278	4	24	3	91	11	11	9	6
ベ	高木	右	左	二	三	.200	0	1	2	55	11	13	11	13
ベ	苫篠	右	右	外		.300	0	5	3	61	11	12	10	10
ベ	河田	右	左	外		.242	1	11	3	90	10	14	13	14
フ	桜井	右	右	一		.148	0	4	2	62	11	10	12	12
フ	森	左	左	一		.276	1	5	4	77	10	5	7	7

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	西口	右	クォーター	先	3.17	150	188	161	10	10	5		5			チェンジアップ	ピンチ＋	完投
◎	潮崎	右	サイド	抑	2.84	142	202	49	10	10	2			7			リリースが上手	人気,リリーフ
○	渡辺	右	オーバー	先	4.56	146	154	143	10	9	4	3	3				ムラッ気,ピンチ－,一発病	人気,完投
○	新谷	右	クォーター	先	3.41	146	176	112	10	9	2	2	5			スローカーブ	ピンチ－	
○	豊田	右	クォーター	先	3.08	143	195	135	10	9		4		3				
○	鹿取	右	サイド	抑	2.40	139	179	43	10	10	4			4				人気,中継ぎ
△	横田	右	オーバー	先	3.58	144	120	107	10	10			2	4	2			
△	郭	右	クォーター	先	7.39	146	142	100	10	9	3		2		2	高速スライダー	ピンチ－,寸前－,ランナー－	
△	石井	右	オーバー	抑	2.93	148	153	60	10	9		3	2					速球中心
△	橋本	左	オーバー	抑	2.27	138	139	29	10	10	3			4			回復＋	

近鉄バファローズ

〝いてまえ打線〟はあいかわらず。パワーがある中距離ヒッターがそろった打線は一見強力そうで、じつは穴が多い。三塁が不安だが、守備力はまあまあ。投手陣は中継ぎと抑えがしっかりしている。DHは山本。

エースピッチャー 赤堀

カーブとスライダーにシュートをからめたピッチングが特徴。ここ数年、近鉄の守護神は不動だ。

●このチームを使うには

山本、中村、ローズの3人で構成されたクリーンナップは強力。ランナーを出して彼らにつなげば、得点の可能性が高い。ピッチャーに関しては、継投でやりくりするのが賢い方法。佐野、清川、赤堀の3人に最後はシメてもらおう。

●このチームと戦うには

打線を勢いづかせないように注意を払いながらピッチングする。二線級のピッチャーをぶつけると打ちこまれる場合があるぞ。抑えの三羽ガラスが登場する前に先発ピッチャーを打ちこむ、というのが対近鉄戦の必勝法。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	大村	左	左	外		.232	3	13	2	80	14	13	13	12
2	水口	右	右	二	遊	.281	8	28	4	101	11	12	14	12
3	山本	左	左	外		.268	14	41	3	137	10	9	6	6
4	中村	右	右	三		.273	26	67	4	158	10	9	8	7
5	ローズ	左	左	外		.293	27	97	4	139	14	13	12	9
6	内匠	左	左	外		.241	5	16	3	109	11	14	13	13
7	村上	右	右	一	三	.211	0	9	2	95	10	12	11	10
8	古久保	右	右	捕		.207	4	18	2	106	13	9	11	9
9	勝呂	右	右	遊		.194	1	7	2	88	12	10	13	12
ベ	鈴木	右	右	外		.268	9	50	3	107	13	10	11	11
ベ	吉田	右	右	遊	三	.239	2	19	2	66	11	13	12	9
ベ	大石	右	右	二		.219	2	19	2	77	11	13	13	10
ベ	藤立	右	右	外		.309	9	21	4	110	10	10	8	7
ベ	光山	右	右	捕		.241	2	15	3	75	11	11	10	9
フ	中根	右	右	外		.244	8	23	3	112	10	11	9	7
フ	荒井	左	左	外		.222	5	23	2	105	9	13	9	9

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	赤堀	右	オーバー	抑	2.09	147	197	45	10	10	4	2	2		3	高速スライダー		人気,リリーフ
○	山崎	右	オーバー	先	4.15	143	153	160	10	10	3	2			2			完投
○	高村	右	クォーター	先	3.94	147	159	164	10	9	3	2	2					完投
○	背尾	右	サイド	先	3.67	143	130	100	10	10	2	2		3				
○	清川	左	アンダー	抑	3.18	135	196	25	11	11	2		3		3			
○	佐野	右	クォーター	抑	2.95	144	217	45	10	9	5			4			回復+,ピンチ+	人気,中継ぎ
△	酒井	右	オーバー	先	3.30	153	118	165	10	9	3	3	3			スローカーブ	ピンチ−,ムラッ気	完投
△	品田	右	トルネード	先	5.04	148	122	104	10	10		5	2				一発病	
△	小池	左	クォーター	先	5.94	138	138	100	10	10		3	1		2			
△	池上	右	クォーター	抑	4.65	137	140	43	10	9			5	4				

千葉ロッテマリーンズ

意外(?)にもピッチャー陣が充実しているマリーンズ。先発は、伊良部か小宮山のどちらかの調子がよければ、かなり戦いやすくなる。ところが打線が……。これでは点をとれる気がしない。DHは諸積。

エースピッチャー 伊良部

前号では小宮山としたけど、データを見てみると圧倒的な能力の高さであることが判明した。大リーグ級。

●このチームを使うには

守備力はまあまあなので、守備重視の戦略で戦う。伊良部、小宮山の2本で抑えて、最後は成本でしめくくる。点をとるチャンスは絶対に逃すな。なお、△の評価のピッチャーたちは、絶好調でもなければ使うのは危険だ。

●このチームと戦うには

堀、初芝の一発に気をつければ、そうそう得点されないはず。伊良部→小宮山→成本の強力リレーを崩せるかどうかが問題だ。どちらにしてもマリーンズの貧打線につかまることは少ないはずなので、いつ打ち崩すかがポイントだろう。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	諸積	右	左	外		.253	0	11	4	83	11	14	10	7
2	西村	右	両	外		.800	0	0	3	80	13	12	13	12
3	平井	左	左	外		.249	5	33	3	96	12	12	14	13
4	堀	右	右	遊	三	.312	16	68	5	130	10	13	12	6
5	初芝	右	右	三		.264	17	61	3	139	11	9	9	6
6	仁村	右	右	一	三	.251	4	24	3	116	11	9	9	10
7	南渕	右	右	二		.264	5	38	3	98	9	13	10	8
8	清水	右	右	捕		−	−	−	3	99	13	8	12	12
9	大村	右	右	外		.312	8	32	4	104	10	9	11	10
ベ	五十嵐	右	左	一	外遊	.271	3	35	4	81	13	12	13	12
ベ	酒井	右	右	遊	二三	.224	0	5	2	63	11	12	13	12
ベ	松本	右	左	二		.310	0	2	4	59	9	13	13	13
ベ	吉鶴	右	右	捕		.231	0	1	2	58	13	9	10	9
ベ	高橋	右	両	三	外二	.178	0	2	2	75	10	13	12	12
フ	佐藤	右	右	外	一	.227	0	16	2	75	11	13	13	13
フ	林	左	左	外		.188	0	2	2	55	10	12	12	12

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
◎	伊良部	右	オーバー	先	2.40	158	175	147	10	9	1	3	4			スローカーブ	リリースが上手,ピンチ+,尻上がり	人気,速球中心
◎	小宮山	右	クォーター	先	4.54	145	192	132	9	8	3	2			3			人気
◎	成本	右	クォーター	抑	3.32	145	215	40	10	10	4	3	3		1		ピンチ+	人気,リリーフ
○	黒木	右	クォーター	先	3.58	146	165	102	10	10	3	2	2			パーム	ピンチ+	
○	河本	左	オーバー	抑	2.78	149	184	39	10	10	2	2	2				ピンチ+,回復+	人気,中継ぎ,速球中心
△	薮田	右	クォーター	先	3.62	140	159	121	10	10		2	4					
△	園川	左	クォーター	先	5.45	140	146	100	9	9	2	2	2			SFF		
△	榎	右	オーバー	先	3.92	145	148	110	10	10	2	3	1					
△	武藤	右	クォーター	抑	5.03	143	153	74	10	10		3		1				
△	吉田	右	オーバー	抑	5.52	140	130	55	10	10	4							速球中心

福岡ダイエーホークス

打撃力、守備力は捨てたものではないが、投手陣が重傷。同じようなタイプの投手がズラッと並んでいるので、継投でしのごうにも相手に通用しない。なんとか打撃戦にもちこんで勝ちをもぎとれ。DHは井口。

エースピッチャー 武田

工藤は余計な特殊能力をもちすぎなので×。これといってとりえがないが、変化球がキレる彼がエース。

●このチームを使うには

何度も言うが、打撃力と守備力は及第点。ピッチャーが最大の問題なのである。同方向に曲がる球しかもたない投手が9人もいるので、いかに彼らを生かすかがプレイヤーの腕の見せどころ。ていねいに投げこむしか方法はないか。

●このチームと戦うには

工藤は得点圏にランナーを進めれば崩せるし、ほかのピッチャーもいつでも打てそうな気配だ。対戦するときは打線を抑えることを最優先に考える。相手の得意パターンとなる打撃戦にもちこまれるのがいちばんコワイ。

登録	選手名	利き腕	打席	守備位置	サブ守備	打率	本塁打	打点	カーソル	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率
1	村松	左	左	外		.293	0	38	4	83	8	14	13	10
2	浜名	右	左	遊	二	.254	3	47	3	91	12	14	12	7
3	秋山	右	右	外		.300	9	66	3	135	12	13	15	12
4	小久保	右	右	二	三	.247	24	82	3	150	13	12	10	10
5	吉永	右	左	捕	一	.295	20	72	4	131	12	9	9	7
6	大道	右	右	外		.325	10	51	5	118	11	9	10	10
7	松永	右	両	三		.217	3	13	2	98	11	10	13	11
8	城島	右	右	捕		.241	4	9	3	120	12	10	11	9
9	井口	右	右	遊		−	−	−	3	111	11	11	11	11
ベ	藤本	右	右	一		.211	6	23	2	110	11	9	8	6
ベ	湯上谷	右	右	三	外二	.270	2	20	4	72	11	13	12	11
ベ	柳田	右	右	遊	一二	.216	0	10	2	56	10	11	12	10
ベ	田村	右	右	捕		.166	1	8	2	71	11	8	10	9
ベ	河野	右	右	一		.254	7	24	3	119	11	9	8	7
フ	若井	右	左	一	外	.253	0	19	3	67	10	10	11	10
フ	脇坂	右	左	外	三	.188	2	5	2	85	11	12	11	10

ベンチ入り	選手名	利き腕	投法	属性	防御率	球速	コントロール	スタミナ	守備力	エラー率	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊球	特殊能力	対COM能力
○	工藤	左	オーバー	先	3.51	146	159	164	12	9	2	6		2			ピンチ−,寸前−,尻上がり	人気,完投
○	武田	右	クォーター	先	3.84	145	184	158	10	10	5		4					完投
○	ヒデカズ	右	クォーター	先	2.54	138	160	138	10	9	4	2	3			高速スライダー		
○	若田部	右	オーバー	抑	5.16	144	183	39	10	10	3		3				ピンチ−	
○	ホセ	右	クォーター	抑	3.13	146	207	62	8	7	3		4				ムラッ気,リリースが上手	リリーフ
△	吉武	右	オーバー	先	3.44	143	151	130	10	9	3	1	4				寸前−,回復+	完投
△	内山	右	オーバー	先	4.33	149	126	100	10	10	2	2	3			SFF	ピンチ−,寸前−,ランナー−	速球中心
△	吉田	左	オーバー	先	5.01	140	144	100	10	9	3		2				寸前−	
△	木村	右	オーバー	抑	5.51	140	156	57	10	9	4	3						
△	佐久本	左	オーバー	抑	4.86	144	121	43	10	10	2	2	2					



N64	ドラえもん のび太と３つの精霊石	発売中
	●エポック社●ACT●64M Ⓑ	￥7,980

攻略のコツ

いかにして精霊石とひみつどうぐを集めるか。今回はそのために必要な、ステージごとのひみつどうぐリストを掲載したぞ。また、キャラ分析、対ボス戦など、基本の戦い方もしっかりカバーしているのだ。

なんとかしてよ電撃～

ドラえもんのポケットが盗まれた！　驚きのオープニングから始まる、今回のドラえもんたちの冒険。妖精界はもちろん人間界の征服をもたくらむ魔王を倒すため、中盤までの攻略はもちろん、終盤のステージもじっくり紹介するぞ。ドラえもんのポケットのように活用してね。





PRESENT

10名のキミに！

なんと10名様に、このソフトをプレゼント！（ありがとうエポック社さん）　ほしいキミはハガキにドラえもんに対する熱い思いを書いて応募してね。締め切りは4月10日（消印有効）。



あて先　〒102　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃N64編集部　ドラえもん係まで



爆れつ攻略！

これをよく読めば大丈夫だよのび太くん

Let's Play

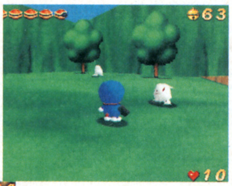
冒険する前に頭に入れておきたいこと

移動や回避テクを伝授!

ここに紹介した4つのポイントで特に重要なのは視点。このゲームでは自分で視点を自由に変えられるので、状況にあったものを選ぶのが快適にプレイするポイント。また、ジャンプ中に3Dスティックで操作して、着地点を調節できるのも重要だ。ゲームのアクション自体は難しくないので、あとはミスを減らせば楽勝!?

基本は視点切り替え

移動時、仕掛けクリア時など、さまざまな場面で使いやすい視点を工夫しよう。特にジャンプを多用する場面は一番見やすい視点で。





⬆移動時は周りが見渡せる水平の視点。キャラが寄っているほうがイイ。

⬅ジャンプを使うときは一番上の視点で。横から見るのもグー。

ザコは武器よりジャンプで

ドラえもんたちの武器、特に飛び道具系は小さなザコ相手では使いにくい。無理に攻撃をするより、ジャンプで踏みつぶそう。





⬆基本的にザコは無視して先に進む。鈴の1UPは考えなくて大丈夫。

⬅どうしてもザコを倒したいなら、スネ夫かジャイアンがオススメ。

どこでもドアでミス回避

もしもHPが減って死にそうになったら、オプションの「どこでもドア」でステージ選択画面に戻ろう。最初からやり直しになるが、減ったHPは全回復するぞ。ただし転落中はこのテクは使えない。





⬅必要アイテム入手後に使うのも手。

ボス再戦でミニドラえもん

クリア後に再びボスのいる場所まで行くと、またまたボスが戦いを挑んでくる。返り討ちにすれば、ひみつどうぐの「ミニドラえもん」が入手でき、1UPできる。ちなみにボスは何度も出現する。





⬅少し攻撃が強力になるが同じ戦法でOK。

キャラの使い分けも大切

ドラえもんたち5人は、原作を見てもわかるとおり、それぞれに得意分野がある。これをよく把握(はあく)し、長所を発揮できる場面でそのキャラを使うことが、クリアへの近道となるのだ。ここでは5人の能力を分析し、活用のしかたを研究してみたぞ。なお、能力値は◎(最高)→○→△→×(最低)で、電撃編集部が独自に評価している。

ドラえもん



攻撃△　ダメージ○　ジャンプ△

能力は平均的だけど、移動が遅い、空気砲が連射できないなどのため、あまり使えないかも。ポケットが使えないハンデはやっぱり大きい?



⬆空気砲のスピードが早く、攻撃が当てやすいのが救い。

野比のび太



攻撃○　ダメージ△　ジャンプ○

衝撃波ピストルは連射ができ、ボス戦で特に役立つ。ただし防御力は低いので、敵を近づけないように気をつけること。基本は遠距離戦だ。



⬆ピストルは小さい敵にはあまり効果的でないのだ。

源　静香



攻撃×　ダメージ×　ジャンプ◎

女の子ということで撃たれ弱いため戦闘には不向き。ただし移動力やジャンプにすぐれているので、マップ攻略には欠かせないぞ。



⬆高いところに登るときはしずかちゃんの出番!

骨川スネ夫



攻撃◎　ダメージ△　ジャンプ△

足の速さがウリのスネ夫だが、意外にも攻撃力は最強ランク。防御力もそこそこあり、戦闘向きといえる。ヒットアンドアウェイ戦法でいこう。



⬆グローブの攻撃範囲は広く、敵に触れていなくてもOK。

剛田　武



攻撃○　ダメージ◎　ジャンプ×

防御力の高さはバツグンで、少しくらいの攻撃ではビクともしない。攻撃力も高く、ボス戦、ザコ戦の両方で活躍するぞ。弱点は動きの遅さ。



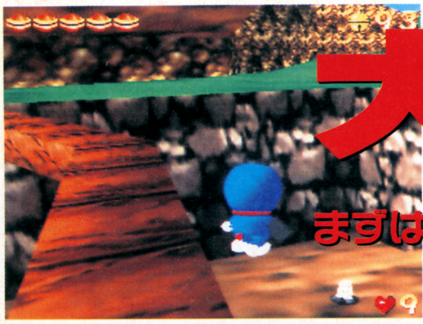
⬆攻撃は上方向に強い。飛んでいる敵は彼におまかせだ。

※プレゼントの当選者は発送をもってかえさせていただきます。

THE EARTH

大地の世界

まずは操作になれよう



大地の世界クリアまでの最短チャート

STAGE1		STAGE2		STAGE5		STAGE3		STAGE4	
精霊石入手後、もう一度プレイしてチャンピオングローブを入手しておくこと。	→	クリアしてエラチューブを入手すれば、海洋の世界に行けるようになる。	→	スモールライトを入手し、ステージ3への道をふさぐ石を小さくするのだ。	→	精霊石入手。通り抜けフープを入手すれば、城門をすり抜けてステージ4へ。	→	大地王に話しかけると精霊石が復活する。前ステージでのかけらの取り忘れに注意。	大地の精霊石復活

最初の世界だけに難易度は高くないが、クリア後に入手できるアイテムがけっこうあるぞ。一度海洋の世界に行ってアイテムを取るのがクリアのポイント。

ドラえもんのポケットより役立つワールド攻略

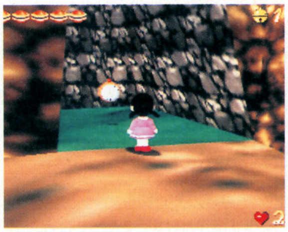
3つの世界の攻略&大紹介で魔王は倒したも同然!?

STAGE 1

ひみつどうぐ
精霊石
空気砲
チャンピオングローブ
桃太郎印のきびだんご
タンマウォッチ

草原を舞台にしたステージで、ところどころに伸び縮みする足場や移動床などの仕掛けがある。とはいえ、最初のステージなのでどの仕掛けも難しくなく、失敗して下に落下してもダメージは受けないぞ。まずはここで基本的な操作や戦いかたを覚えておきたい。なお、ここではドラえもんとスネ夫の武器が入手できる。

●わざと落ちるのも吉



⬆注意すればミスなく通れるであろう細い橋だが、この下にはタンマウォッチが。

●モグラで鈴かせぎ



⬆橋を渡った先にはモグラが多数出現する場所がある。ここで敵を倒し続ければカンタンに1UPするぞ。

STAGE 3

ひみつどうぐ
精霊石
こけおどし手投げ弾
通り抜けフープ

舞台は草原から渓谷地帯に。ここの最大のポイントは、やはり扉を開ける仕掛けだろう。下のポイントを参考に、スイッチの種類をよく確認しよう。木の上のこけおどし手投げ弾、水の中の通り抜けフープも忘れずに。

●奥の扉を開ける方法





⬆⬇3つのスイッチのうち、星型以外を押せば通れるのだ。

●1か所足場あり



⬅行き止まりは横視点で足場を見つけよう。

●カッペンギンは無視



⬅精霊石前のデカいやつは倒さなくてもOK。

STAGE 2

ひみつどうぐ
精霊石
衝撃波ピストル
厄除けシール
エラチューブ

ステージ1と同様の草原が舞台だが、こちらの危険はダメージを受ける赤い川くらい。しかし落ちると大きなダメージになるので、ジャンプは慎重に。このステージは巣に逃げた大ネズミを見つければクリアとなる。

●危険地帯にひみつどうぐ



⬅ダメージの川を奥に進むと厄除けシール。

●クリア後にネズミと



⬅何度も話しかけると衝撃波ピストルが。

●オリを開けるには？





⬆⬇まずは巣の近くにいる妖精に話しかけるのが条件だぞ。

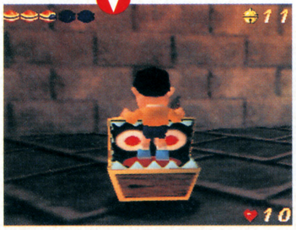
STAGE 4

ひみつどうぐ
やまびこ山

大地の世界最後のステージは火山城。ステージ中の溶岩に踏み込むと大ダメージとなるうえ、移動がしにくいので連続してダメージとなることも。うかつな移動は命取りとなるし、そのぶんボス戦で苦しむハメになる。

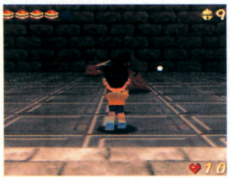
●ミミックンに要注意





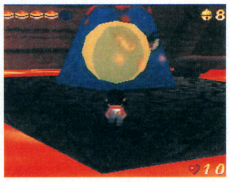
⬆⬇とりあえず、宝箱は踏んでみるといいかも。

●扉を守る番人あり



⬅こいつらを倒せば近くのカベが開くぞ。

●火山は倒さないと



⬅倒せばその奥のカベが開く仕掛けなのだ。



THE OCEAN
海洋の世界
ボス戦に苦労しそう

海洋の世界クリアまでの最短チャート

STAGE2	STAGE5	STAGE6	STAGE7	STAGE8	
ネズミを降参させ、エラチューブを入手すれば、ステージ5に移動できる。 →	タイムふろしきを入手したら、水中バギーにこれを使い、ステージ6へ進む。 →	1回めの勝利でステージ7へ進めるが、精霊石は2回めの勝利で入手可能だ。 →	船底にいる妖精を助け、テキオー灯を入手すればステージ8へ移動可能になる。 →	ビッグサンタを倒せば海洋王を救出できる。かけらがないときは入手後再訪。	海洋の精霊石復活

マップ自体は広くないが、レースゲームあり、複雑な謎解きありで、プレイヤーを楽しませてくれる。なおエラチューブを取れば、大地より先にクリアも可能だ。

STAGE 5

ひみつどうぐ
精霊石
ジーンマイク
タイムふろしき
スモールライト

海底洞窟をドンドン進むと、大きな湖に出る。ここはかなり広く、似たような地形が多く迷いやすい。重要なアイテムも数多く入手できるので、これらを見つけるまで根気よく泳ぎ回ることだ。大地の世界をクリアする前なら、スモールライトを入手した時点で戻るのも可。

●まずは妖精と話そう



⬆まずは湖の底にいる妖精を探し出そう。カベ際にいるので、外側を泳いでいると見つけやすい。この妖精からクリアのヒントを聞く。

●そして別の妖精に





⬅⬇ヒントを聞いたら別の場所に妖精が出現するぞ。

STAGE 6

ひみつどうぐ
精霊石
グレード・アップ液
深海クリーム
？

ここでは水中バギーを操縦し、魚雷くんと1対1のレースをすることになる。1回勝つのは簡単だが、2回め、3回めと難易度が上がるぞ。このレースで一番注意する点はガケとの接触。大きく速度がダウンし、2回め以降の勝負ではこの時点で負けが確実になってしまうからだ。

●3兄弟に勝利せよ！





⬅⬇弟を倒すと兄が登場する。各自アイテムを持っているぞ。

●グレード・アップ液が重要



⬅道に落ちているこのアイテムを取るたびにスピードアップ！

●最後のカーブにご用心



⬅早めにハンドルを切らないと曲がりきれずに下へ落ちてしまう。

STAGE 7

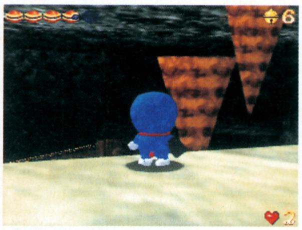
ひみつどうぐ
精霊石
テキオー灯
ジャック豆
？

幽霊船の上甲板の赤い炎までたどり着くのが、このステージの目的。炎のところに行くと、このステージのボス、キャプテンガイコツが現れるぞ。順番に仕掛けをクリアしていかなければならないが、海底にいる妖精たちの話を聞けば、そんなに迷わないはず。

BOSS

●ボスの場所までの仕掛けはこれだ！









⬆このステージにある代表的な仕掛けはこの4つ。妖精の言うことをよく聞けば、クリアは目前だ。

STAGE 8

ひみつどうぐ
？

海底城での戦いとなるステージ8は、アイテムはボスから入手するだけなので、それほど難しくはない。海洋のカギを入手後はドンドン奥に進もう。仕掛けから足をすべらせて最初のほうに戻されないようにね。

BOSS

●積み重ねた本を足場に



⬆本だなを跳び越えるには、本が積んである場所を足がかりにしよう。右奥には海洋のカギの入った宝箱が！

●歩ける場所に注意



⬆足元をよく見ると、穴の開いた場所とそうでないところがわかる。慎重に歩かないと下に落とされるぞ。



THE SKY

天空の世界

一歩一歩に気をつけろ

天空の世界でのステージの流れ

STAGE7	STAGE9	STAGE10	STAGE11	STAGE12	
あるアイテムを入手したら、ステージ2の入り口へ。アヤしい場所があったよね。 →	次のステージに進むには、なにかアイテムが必要。スネ夫のセリフがヒントだ。 →	単にクリアしただけでは先に進めない。ここまでのパターンを思い出して！ →	妖精を見つけたらこまめに話しかけよう。精霊石も忘れずに入手すべし。 →	ここをクリアし、すべての精霊石が元に戻ったら、いよいよ魔王のステージへ！	天空の精霊石復活

天空の世界については、残念ながら紹介のみ。でもここで各ステージの特徴をつかんでおけば攻略するのも苦ではないぞ。とにかく移動に注意のワールドなのだ。

STAGE 9

ひみつどうぐ
精霊石
？
？
？

空中庭園風のステージで、小さな足場はもちろん、あらゆる場所から足を踏み外すとほぼ確実に即死となるので、全ステージ中でも最難関の場所だ。今までの操作テクが試されるといえそう。敵を倒すことは忘れ、確実に移動することだけを考えよう。視点切り替えも重要だ。

●どんどん跳び移れ！



⬆移動する床があちこちにある。この写真のように上下移動の場所から右側に跳び移ったり、枝から床へ跳んだりなどさまざま。あわてて跳び移らず落ちついて対処しよう。

●床の違いに気づいたかな？





⬅⬇どうも落ち方が違う床もあるみたい。なにか仕掛けが⁉

STAGE 10

どうぐ ひみつ
精霊石
？

このステージは怪鳥ロックに乗ってタテスクロールのSTG風に進む。強制スクロールのため、マップ攻略というものはないのだ。敵の攻撃をうまくかわし、つまらないミスをなくすことがなにより大切だぞ。

●敵は不死身か？



⬆見慣れた敵が編隊を組んで襲ってくるぞ。

●精霊石は取ったけど…



⬆精霊石は手に入れられるけど、それだけでは先に進めないのだ。

STAGE 11

ひみつどうぐ
精霊石
？
？
？

離れた足場をタケコプターで渡り歩いていくステージ。かなり広いうえに上下の移動も多いので、迷ってしまいがちだ。視点切り替えや、真上に上昇して周囲の様子を調べるなどして、マップ全体を見渡すとイイぞ。そうそう、Zトリガーで下降できることを忘れてる人、いないよね？

●初心忘るるべからず



⬅チャンピオングローブのときを思い出して…。

●月の上に注意



⬅上をよく見ると、何かがあるぞ。

●移動先を決めておく



⬆タケコプターの作動時間が短いので、いきあたりばったりの移動は厳禁！

●なぜフクロウがここに？



⬆月にいるフクロウを倒すとなにかいいことがあるかも。

STAGE 12

ひみつどうぐ
？
？

天空城。ここにコロナの父である天空界の王様がいるわけだ。このステージ最大の難関は、城壁の上を移動した後に出現する、手前に寄ってくる床だろう。この場所では、キャラをしずかちゃんにするといった工夫が重要だ。ここをクリアすれば魔王はもうすぐ。

●移動床その1



⬅1マス移動したら次の移動床に乗るべし。

●移動床その2



⬅視点をナナメにするとクリアしやすい。

●城壁の下には⁉





⬅⬆天空城のどこかでは、妖精が困っている。もちろん悩みを聞いてあげよう。

対ボス戦も楽勝
魔王の手下6人はこう倒せ！

ドラえもんたち一行の前には、各世界に2体ずつ、合計6体のボスが登場する。こいつらは精霊石など、重要なアイテムを持っているので、どんな手をつくしても倒さねば！

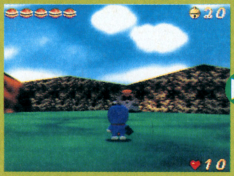
ポン太 STAGE 1
オススメキャラ　ドラえもん

このデカいタヌキの弱点は、妖精の話のとおり、おなか。踏みつけは効かないので、この時点では空気砲がないとどうにもならない。耐久力はなく、移動も遅いので、接近戦をしなければ楽勝だろう。



⬆下に落ちると最初からやり直しになるので、足元には要注意！

しゃがんだらジャンプの前ぶれ！




⬅自キャラの真上に着地し、ダメージを与えようとする。ジャンプの瞬間に数歩後退し、敵の着地後に反撃するのだ！

ミノタウロス STAGE 4
オススメキャラ　しずか

こいつの弱点は頭。ポン太とは逆に、武器ではダメージを与えられない。当然頭を踏みつけないとダメなのだ。オノの当たらない位置からジャンプして踏みつければ、ノーダメージで倒せるはず。



⬆真正面からの攻撃はかなり強力。まともに戦いを挑むのは無謀だぞ。

ダメージを与えた後のフォローも大事




⬅頭を踏んでダメージを与えたら、敵の背中側に少し移動。すると敵は前にダッシュしてくるので、無事に着地できるのだ。

キャプテンガイコツ STAGE 7
オススメキャラ　のび太

自分の周囲にヒトダマ(?)をまとった海賊の幽霊。海賊自身も手のフックで攻撃してくるけど、それよりもヒトダマのほうがやっかい。これに当たらないためにも、遠距離から攻めるのが一番だ。



⬆突然フックを伸ばしたりする。動きはよく見ておかないと。

透明時は逃げの一手



⬅透けてしまうと攻撃は無効。元に戻るまで逃げるしかない。

敵の移動は横にかわす



⬅ダッシュしてきたら横移動。後ろに下がると攻撃を受けてしまう。

ビッグサンタ STAGE 8
オススメキャラ　のび太

巨大なサンタと凶悪な顔をしたユキダルマが相手。弱点は胴体なので、ジャンプして武器攻撃しないと当たらないぞ。ユキダルマはサンタの周囲をグルグル回っているので、近づかなければ安全だ。



⬆ダッシュもゆっくりなので、当たる前にこちらの攻撃を当ててやろう。

攻撃したらすぐ後退！



⬅大きなユキダルマが破裂したとき周囲にいるとダメージを受ける。

これって灯台もと暗し？



⬅袋からの冷気は近くにいると当たらずにすむのだ。

ハーピー STAGE 9
オススメキャラ　ジャイアン？

空を飛ぶハーピーはとってもやっかい。自分より高い場所を飛んでいるため、こちらの攻撃を当てにくいからだ。で、そのとき気になるのが、周りを囲んでいる柱。これは…!?



⬆竜巻を出してきたら、その後にキックが！　ハーピーの得意技。

ハーピーの攻撃パターンを見切れ




⬅一度攻撃を当てると、下がって体勢を立て直そうとするハーピー。ピンチの後にチャンスあり。うまく倒していくのだ。

ケンタウルス STAGE 12
オススメキャラ　スネ夫？

言葉づかいが妙にていねいなケンタウルス。彼はこちらが与えたダメージにより2段階に変化する。正攻法で倒すのはちょっとムリっぽく、攻略には少々コツがいりそうだ。



⬆第2段階は真っ赤な姿。ダメージを与えている証拠だ。

追いかけてくる！



⬅こちらが逃げると追いかけてくるケンタウルス。

攻撃も強烈



⬅ダッシュしての攻撃は強烈。ジャイアンだとよけきれないかも。

HUMAN GRAND PRIX The New Generation



N64	ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション	3月28日発売
	●ヒューマン●RCG●64M Ⓒ	¥9,800

攻略のコツ

最速の男になるための知識を初歩から応用まで完全解説。さらには、タイプ別コース攻略や開発者が語る秘密の攻略法までも収録した、超濃密攻略だ。これを読めば、キミもワールドチャンピオンになれる！　と思う！

I 刻々と変化する天候に対処せよ

ワールドグランプリとバトルモードでは、天候がリアルタイムに変化。天候は、晴れ、曇り、雨の3種類があり、雨が降り出すと路面状況が悪化する。曇りは基本的に雨が降る前兆になっている。

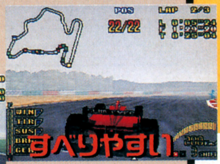


★雨が降るとこんな障害が…

雨が降ると、視界が悪くなって見通しが悪くなる、路面が滑りやすくなるなどの影響がある。早急にレインタイヤに交換しよう。



⬇雨の悪影響その1。コースの先が見えにくいので運転は慎重に。



⬆路面が濡れて滑りやすくなる。レインタイヤでなきゃまともに走れない。

まずは速く走るためのポイントをつかめ

「ニュージェネレーション」のサブタイトルの示すとおり、N64で『ヒューマングランプリ』はすべてが新しくなった。ここでは、サーキットをより速く走り抜けるための、基本&応用テクニックをくわしく解説する。よ〜く頭に叩きこんでほしい。



爆れつ攻略!

コース攻略のイロハを完全解説!! キミも風になれ!

Ⅱ マシンの状態を常にチェック

このゲームでは、マシンの状態もリアルタイムに変化する。走っているうちに燃料は減少し、タイヤは摩耗していく。マシンの状態を常に気にしながら走ることが、上級ドライバーの条件だ。



メーターの色は、青→黄→赤と変わっていく。赤のまま走行しているとリタイアの原因になる。タイヤとウイング以外のパーツはピットでも交換できないので注意が必要だ。

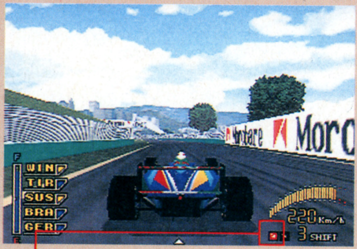
Ⅲ スリップストリームで敵車をパス!

実際のＦ１では、前にいる車を抜くときにスリップストリームを使うことが多い。このゲームでも敵車を抜くとき、スリップを使うと抜きやすい。画面右下の緑のランプで、スリップに入っているかどうかを確認できる。

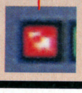


Ⅳ ギアチェンジは必ず自分で!

はじめのうちはギアチェンジをセミオートでプレイするのが基本。だがシフトアップだけは必ず自分でやろう。コンピュータに任せきりだと、シフトアップのタイミングが遅く、エンジンブローの危険があるからだ。



⬆レッドゾーンを使いすぎるとエンジンブローの危険がある。



赤ランプがついたらギアチェンジ!

Ⅴ プレイしやすい視点を探せ!

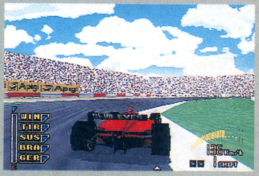
このゲームには、実に７種類もの視点が用意されている。どの視点がプレイしやすいのか、個人差があると思うので、すべての視点で走ってみて自分にあった視点を見つけよう。プレイした感じでは、車載カメラ視点がオススメだ。

フロントノーズ視点



⬆もっとも路面に近い視点。迫力はあるが先が見えにくい。

ヒューマングランプリ視点



⬆自車の後方からの視点。矢印でハンドルの切り具合いが確認可能。

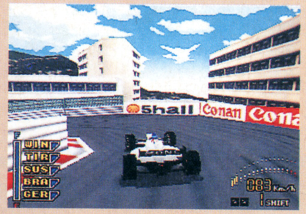
車載カメラ視点



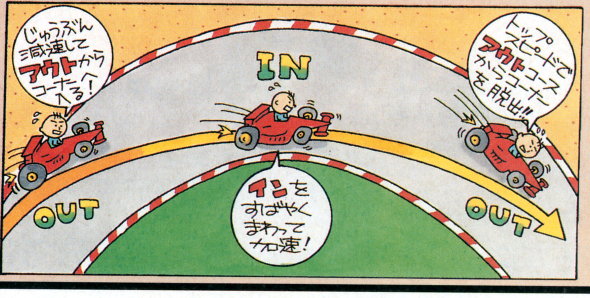
⬆マシンの挙動が感覚でわかる視点。コースの先もよく見える。

Ⅵ コーナリングの基本はアウトインアウト

コーナリングの基本は、アウトインアウトと、スローインファーストアウト。つまり、減速してアウトからコーナーに入り、鋭くインに切れ込んだら、加速しながらコーナーの出口に向かう、というのが理想のコーナリングになるのだ。また、〝セナ足〟と呼ばれるテクもある。これは、アクセルを小刻みに踏みながらコーナリングするテクで、コーナー脱出時のダッシュが効くという利点がある。



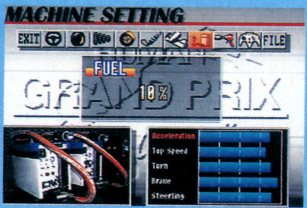
⬆コーナーの進入はアウトから。



ワールドグランプリモードのポイントはココ!!

タイムアタックのセッティング

タイムアタックのときは、ガソリンを少なめに設定し、タイヤをＤにセットしよう。そうするだけでタイムが短縮できる。予選の順位もかならずやアップする。



⬆タイムアタックは一発勝負。あらゆるワザを駆使して、とにかく速く走ろう。

ピットイン時のタイムロス

ピット作業は、タイヤ交換で約８秒、ガソリン補給は100%で約12秒、ウイング交換にいたっては約15秒もかかってしまうので、なるべく事故は避けたいものである。



⬆タイヤ交換と給油を同時にすませば、タイムロスが少なくてすむ。

後方からの敵車をブロック

敵車に抜かれそうになったら迷わずブロック。マシンは、後ろから受けた衝撃に限ってはダメージを受けない。思う存分ブロックを使うこと。何人たりとも前を走らせるな!



⬆敵がスリップについたら要注意。わざとブレーキングしてぶつかるのも手か?

タイプ別コース攻略のポイントをチェック!!

テクニカルコース



アルゼンチン
ヨーロッパ
スペイン
ハンガリー

このタイプのコースの注意点

連続コーナーや複合コーナーでのラインどりがタイム短縮のカギ。きついカーブでは、じゅうぶん減速してからコーナーに入ろう。コースアウトしては何の意味もない。

セッティングはどうする?

当然のごとくコーナーリング重視だが、ストレートでのスピードとのバランスを考えた調整が理想。コーナリング性能を保ったうえで、どれだけ最高速をあげられるか。

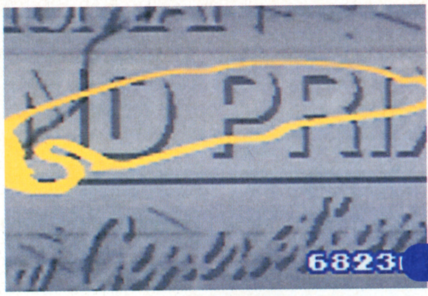


⬆各コースにかならずひとつはあるヘアピンカーブ。アウトインアウトでクリア。



⬆基本的にコーナーリング重視だが、ストレートが長いコースでは少し変えよう。

高速コース



イギリス
ドイツ
イタリア
ベルギー

このタイプのコースの注意点

最高速重視の走り方のなかで、どれだけコーナリングをまとめられるかが勝負。ストレートの後のカーブでは十分な減速をして、コースアウトしないように!

セッティングはどうする?

ギアとサスペンションは最高速重視。イギリスやベルギーのように中速コーナーが続くセクションがある場合は、ウイングを4あたりにしてコーナリングも考える。

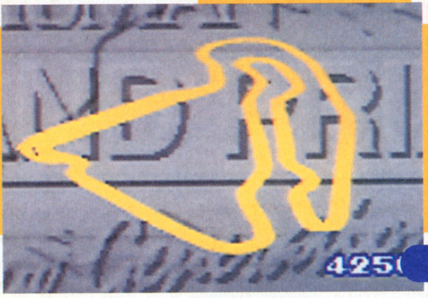


⬆スピードが出るコースだけにエンジンブローの危険がある。気をつけよう。



⬆思い切ってストレートのスピードだけに賭けてみるのもいいだろう。

中高速コース



オーストラリア
ブラジル
サンマリノ
カナダ
フランス
ポルトガル
日本

このタイプのコースの注意点

テクがもっとも試されるタイプのコースだ。ストレートは高速コーナーをからめたレイアウトになっている場合が多い。コーナーからの立ち上がりが勝負のカギだ。

セッティングはどうする?

セッティングも非常に難しい。最高速とコーナリングのどちらを重視するかは、コースによって微妙に変えていくしかない。何度も走って微調整を繰り返そう。



⬆複合コーナーのラインどりが重要だ。自分なりにいろいろ試してみよう。



⬆ほかのタイプのコースよりもセッティングを煮詰める必要がある。走りこめ。

公道コース



モナコ

このタイプのコースの注意点

コースの横がガードレールなので、ワンクラッシュでリタイアに追いこまれてしまう。慎重、かつ勇気を持ったドライビングが要求される難コースだ。

セッティングはどうする?

スピードを出せるのはホームストレートぐらいで、カーブの連続によってコースが構成されている。当然、セッティングはコーナリング重視にかたよったものになる。



⬆コースの幅が狭いので、敵を抜くのが難しいのも特徴のひとつ。ムリは禁物。



⬆加速重視、コーナーリング重視のセッティングで問題なし。

直撃インタビュー

開発スタッフに聞く『ヒューマングランプリ』の秘密



電撃：『ヒューマングランプリ』は、どんなコンセプトをもって開発されたのですか？

細渕氏：『ヒューマングランプリ』はSFCでシリーズ化していた作品なので、N64になっても今までの流れをくずさないように気をつけて、そこに新しい、N64ならではの付加価値をつけていこうという考えがありました。

小林氏：ユーザーさんからの要望に、実際と同じ全台出走、つまり22台のマシンが同時にコース上を走ってレースをする、というのがありました。これはSFCでは技術的に不可能だったんですね。まずそれを実現して、フルポリゴンでゲームを作る、この２つが開発の核になったと思います。

電撃：あいかわらず設定が細かいようですが、マシンやドライバーの基本性能で、表に見えない内部パラメータ的なものもあるんですか？

細渕氏：非常にたくさん用意してあります。ドライバーひとつにしても、去年のＦ１レースを全戦チェックして、そのドライバーの性格はもちろん、どのコースでスピンしたとか、どこでリタイアしたといったコースとの相性みたいなものまでデータベース化して、ゲームに登場するドライバーのデータを作っていますし、各チームのマシンもレース中のエンジンとかサスペンションといった各部品ごとのトラブルの回数や、使用しているブレーキパッドなどのメーカーまですべて調べ上げて、それをもとに各性能を設定しました。



電撃：性能にはどんなものがあるのですか？

細渕氏：大きく分けると、エンジン・シャシー・ドライバー・チーム力の４つになります。実際にはこの４つからさらに細かく分かれています。たとえばエンジンでは、そのエンジンを使ったときにホイルスピンしだす回転数とか…。

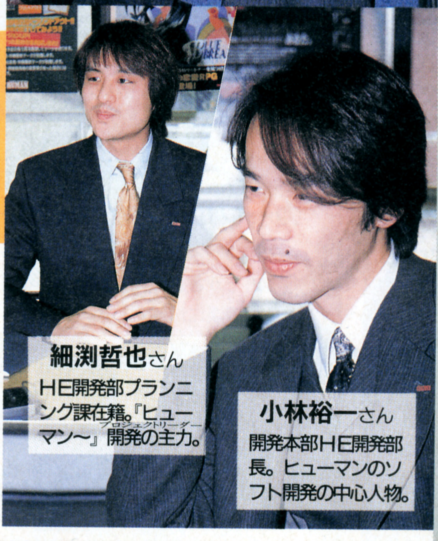
電撃：えっ、それは全エンジンに設定されているんですか？

細渕氏：もちろんですよ。またチーム力はおもにピット作業のスピードに影響するんですが、これも過去のデータから、あそこのチームはタイヤ交換が早いとか、こっちはウイング交換が早いとか、全部変えています。

電撃：すごいですね。最後に開発者の秘密テクなんてあったら教えてもらいたいのですが？

細渕氏：基本的に実際のレースで通じるテクニックを使ったほうが速いんです。たとえばコーナリングのときは、アクセルオンのままだと旋回性能が悪いので、スローインファーストアウトが基本です。あとマニュアルでプレイするときの注意ですが、シフトダウンするときにレッドゾーンを使いすぎると、エンジンやギアにダメージがありますので気をつけてください。

電撃：どうもありがとうございました。



細渕哲也さん
ＨＥ開発部プランニング課在籍。『ヒューマン～』開発の主力（プロジェクトリーダー）。

小林裕一さん
開発本部ＨＥ開発部長。ヒューマンのソフト開発の中心人物。

公開！これが開発者セッティング

セッティングは左から、ステアリング、タイヤ、ギア、ブレーキ、サス、ウイングの順番。上段はベストタイムだ。

	ベストタイム	セッティング
オーストラリア	1'01" 68	C-4、D、7、7、7、1
ブラジル	0'54" 68	C-4、D、7、7、7、3
アルゼンチン	1'08" 48	C-4、D、6、7、5、4
ヨーロッパ	0'58" 68	C-4、D、5、7、7、4
サンマリノ	1'07" 52	C-4、D、4、7、6、5
モナコ	1'17" 12	C-4、D、3、7、7、6
スペイン	1'05" 04	C-4、D、5、7、6、5
カナダ	0'56" 04	C-4、D、7、7、7、1
フランス	1'01" 52	C-4、D、4、7、6、4
イギリス	0'59" 24	C-4、D、6、7、6、4
ドイツ	1'10" 00	C-4、D、7、7、7、1
ハンガリー	0'58" 08	C-4、D、4、7、6、4
ベルギー	1'17" 28	C-4、D、5、7、6、4
イタリア	1'03" 56	C-4、D、6、7、6、4
ポルトガル	1'00" 60	C-4、D、5、7、7、4
日本	1'10" 76	C-4、D、5、7、7、4

開発者セッティングを試したぞ

開発者のセッティングがどれだけ優れているのかを検証してみた。もともと電撃のセッティングでもコンピュータレベルをハードにしても勝っていたが、開発者のセッティングにして走ってみたところ、下のようなタイム差が生まれた。速く走れなくて悩んでいる人は、開発者セッティングを試してみるといいぞ。





JリーグLIVE64で スタジアムの夢を見よう!!

攻略のコツ

選手の動きのリアルさに主眼が置かれた『ライブ』だけに、戦い方も、選手個人の動かし方が中心。ボールを持っているプレイヤーをどう動かすかによって勝敗が決まるのだ。あらゆる局面で、1対1に勝て！

N64	JリーグLIVE 64	発売中
	●EAV●SPG●64M Ⓒ	¥9,800

守備テクニック

ドリブルが攻撃の中心になるだけに、従来のサッカーゲームのような待ちの姿勢だけではやられてしまう。

●カーソルチェンジでまごつくな

相手にドリブルで突破された場合、カーソルチェンジをしても抜かれた選手と近くの選手に固定されてしまい、うまく操作したい選手を動かせない。だから一度抜かれても、カーソルチェンジをせずに、その選手を使って相手を追いかけよう。



⬆守備のときにはあわてて切り替えずに動かせる選手でチェイシング。

カーソルの色がポイントだ

守備のときなど、せっかくボールを奪っているのに、間違って足を出そうとして相手にパスをしてしまうことも多い。カーソルの色の濃淡には注意しよう。



ボールを持っているとき　カーソルが濃い



ボールを持っていないとき　カーソルが薄い

●タイトマークだけじゃダメ

パス中心に攻めてくるチームに対するときは、DFが基本的に相手をマークしているので、パスを受けた相手がボールキープの体勢に入る前にボールを奪い取ることが可能。ただし、相手がドリブルで抜いてこようとした場合はたいへん。単に身体を寄せただけでは、簡単に振り切られてしまうぞ。特に相手との間合いが開いている場合は要注意だ。守備の基本としては、常に相手とゴールの間に位置取りをし、硬直を気にせず常にAボタンで足を出すこと。そして、文字どおりするっと抜かれた場合は、スライディングも辞さぬ覚悟でいこう。ゴール前のGKとの1対1の状況だけは作らないように。



タックルで常に足を出す

⬅相手選手に密着したら、すかさず足を出そう。これサッカーゲームの基本。



最終ラインではスライディングも大切

➡最終ラインを突破されたらスライディング！　シュートだけはフリーで蹴らすな。



爆れつ攻略!

勝利に直結する重要ポイントを電撃的伝授

攻撃テクニック

OFFENSE

ボールキープ・シュート。そのパターンのためにはムダなパスは禁物。個人技と厚いフォローで攻め上がろう。

●パスよりドリブルで

COMの補正のため、タテパスは必ずといっていいほど相手のマーカーと競られてしまう。そのため不確実なパスをつなぐよりは、ドリブルで相手を抜いたほうが攻撃がつながりやすいぞ。ドリブルのコツは急な方向転換を繰り返すジグザグドリブル。マーカーをおきざりにしろ。



⬅個人技での突破がこのゲームの魅力。3Dスティックを大胆に動かそう。

●ダッシュといえば連打ぁ〜

3Dスティックの倒す角度で緩急(かんきゅう)をつけるのももちろんドリブルワークには重要だが、困ったときにはCボタン左連打のダッシュが有効だ。一瞬のスピードで抜きやすいし、特に前方の相手を大回りぎみに抜く(スワーブする)ときなどには必携のテク。相手の反応の遅れを利用したい。



⬅サイドに開こうとしているときに、相手にきっちりとマークされてしているときも…。



➡Cボタン左連打で一瞬にしてダッシュ。突然の加速で相手を振り切ることができる。

●パスバックの使いどころ

パスバックを使える条件は下に表示したとおりだが、ショートパスでのワンツーの場合、パスバックボタンを押す操作が間に合わないことが多い。パスバックを使ったワンツーを試みるときは、特に最初のパスの部分をロングパスにした、長い距離を経由するワンツーにしたほうが無難。だから、敵陣での突破の場面で使うよりは、自陣からの大きな展開や、サイドを大きく変えたりするときに使いたいところだ。

注意! パスバックが成功する条件

味方にパスを出してから、ボールが相手に渡る前までの間にパスバックボタンを押す

☞たとえばこんなときにパスバックしよう



サイドチェンジのとき

⬅オープンになった味方へ大きくパス。対COM戦よりは、対人戦に有効。ドリブルなどにいきづまったときに、局面打開に使える。



長いタテパスのとき

➡一度戻しておいてからタテにロングパス。戻してからの長めのタテのワンツーはけっこう通しやすい。サイドラインぎわで使おう。

●決定率別シュートパターン紹介

1 ロングシュート

パスに対して守備がかなりの対応を自動的にしてしまうため、センタリングからのシュートよりは、ドリブルで持ち込んでいってそのままシュート、という攻撃のほうが現実的だ。そのときGKまでかわす必要はないぞ。また、遠い距離からでもある程度決まるので、ロングシュートを多めに蹴って、そのこぼれ球を狙うという手も。とにかくシュート中心でいこう。

決定率A



⬆前が開いたらとりあえずシュートしてみるのも手。

2 センタリングからのダイレクトシュート

なかなか決まらないのがこのシュート。センタリング自体は上げることは簡単だが、それをシュートすることは難しい。かつ、GKの反応も普通にシュートしたときと変わらない。なので、スタイルにこだわる人以外は、センタリングは一度トラップすることをおススメする。

決定率B



⬆なかなかセンタリングに合わせるのは難しいのだ。

3 横パスからキーパーをつり出すシュート

決定率Cの激ムズシュート。とにかくゴール前でのパスが通りにくいので、せっかくGKをつり出してもそのパスが味方に渡りにくい。パスさえ渡れば確実に決まるのだが…。相手ゴール前がガラガラといった状況以外では、あまり有効ではない。ただしトライする価値はある。

決定率C



⬆この状態までできたら楽勝。あとはゴールにねじ込むだけ。





マリナちゃんのプリチーACTを大解剖!

マリナちゃんは、ガンベル博士の生み出した、明朗快活無敵戦闘メイドロボ(笑)。このかわいい女の子型ロボットが、ネンドロ軍団にさらわれた博士を助けるために、ネンドロ星で大暴れしちゃうというのが、このゲームの大筋だ。

そこで、そんな彼女のありとあらゆるアクションを電撃が徹底チェック！　さてさて、どんな仕掛けが飛び出すことやら…。

N64	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	5月30日発売
	●エニックス●ACT●64M Ⓑ	価格未定



1st SCAN キュートな会話がグー!

メイドロボットのマリナちゃんはいつも元気ハツラツ。何もせずに立ち止まっていると歌い出したりする、オチャメな面もあるんだ。また、一部のネンドロとは会話も可能だ。

⬇ヒントが聞けたりするので活用しよう。





⬆キュートで元気な役をやったら日本一の〝まじんちゃん〟だ！

2nd SCAN こう見えてもボディは頑丈

一見カワイイ女の子だけど、さすがはメイドロボット。一撃でダウンするようなヤワなボディじゃありません。HPはゲージ制で、しかもHPがなくなっても数回の攻撃に耐えられるのだ。たとえ負けてもコンティニューのクリスタルを持っていれば復活だってできる！



⬅HPは最大でゲージの3倍！　HPの下がストックだぞ。

エニックスがブチかます、赤丸チェックのノリノリACT。今回はマリナちゃんのアクションと、敵キャラの魅力をたっぷり味わってもらいます。アッと驚く秘密も満載で、期待は高まるばかりだぞ！

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

3rd SCAN 飛んで跳ねて転がって、博士のためならどこまでも～

歩く、ジャンプする、転がるなど、ふつうの人間と変わりない動きのできる高性能ロボのマリナ。そのうえ、彼女の肩に装備されたバーニアを使えば、人間をはるかに上まわる移動も可能だ！　マリナちゃんに行けない場所はないといってもいいくらいだぞ。アクションの自由度にも注目で、例えばダッシュなら、空中、地上、上下左右関係なくダッシュしちゃう。このバリエーション豊かなアクションを駆使し、博士をサクッと救っちゃえ！

ホバリングで空中戦



⬆ホバリングしながらつかんだりできるので、空中の敵も怖くないのだ。

Sダッシュ移動



⬆ちょっとしたスキ間ならスライダーダッシュで走り抜けられちゃう！

基本アクション

ジャンプ



⬆基本のジャンプはAボタン。高いところも楽勝。

ホバリング



⬆空中で✚(十字キー)上を連打すると静止できるのだ。

ダッシュ



⬆進行方向に✚を2回押す。空中でも出せるぞ！

スライダーダッシュ



⬆✚下＋Aボタン。バーニア全開でGO GO！さらに♪

スライダージャンプ



⬆♪Aボタンを押すと、より高く遠くへ跳べるのだ！

転がる



⬆✚下を2回押す。狭いところもへっちゃらよ！

なわ跳び(笑)



⬆これは「ねんトゲ」をジャンプし、なわ跳びをしてるところ。

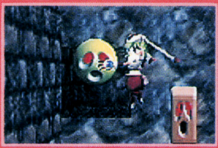


メイドだもん、なんでもスピーディがモットーよ！

4th SCAN つかみはOK！　投げてはKO！　腕っぷしも絶好調！

これほどの高性能をほこるマリナちゃんにも、できないことはある。彼女はあくまでメイドさんなので、素手で敵と殴り合うような格闘機能は備えていないのだ。しかし博士を救うためには、博士をさらった悪いヤツをやっつけないといけない。そこで役立つのが「手」。彼女の手はなんでもつかめるので、これで敵をつかんで投げたり、敵の攻撃を受け止めて投げ返したりして、反撃をするのだ。この他にも、モノをつかんで振る、地面を掘るなどのアクションが可能だ。なんでもできるスーパーハンドがあれば、ネンドロたちも怖くない！

つかむ



⬆マリナちゃんの基本はコレ。なんでもつかめるぞ！

振る



⬆つかんだモノを✚でフリフリしちゃおう！

投げる



⬆Bボタンでつかんで投げる！　攻撃にも使えるぞ。

運ぶ



⬆足場を作るためにつかんだモノを運ぶことも。

掘る



⬆アヤシイ地面は掘ってみよう。何か見つかるかも？



手を活用するためには“頭”を使わなくちゃね

基本アクション

振ると何かが起こる!?



⬅モノを振ると仕掛けが見つかることも！

意外なモノも…



⬆例えば、ボスのパンチを受け止めることくらい朝メシ前。なんでも試してなんでもつかもう！

モノを持ち運ぶ



⬆高くて飛び越せないカベの前に足場を作って飛び越せるようにする、なんて工夫も考えなきゃ。

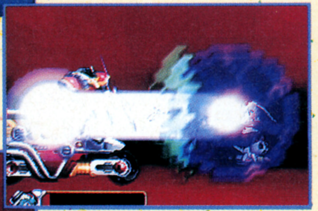
大地を駆けるこのスピードについてこられるか!?

3大幹部その1

格闘の腕も一流!



ネンドロ軍団の陸軍を指揮するのがスティンガー。彼はロードストライカーに乗ってマリナちゃんの前に現れるのだ。このメカはミサイルやレーザーによる攻撃から、4足歩行形態に変形して接近戦の、2段階攻撃をしてくるぞ。そしてこれを倒すといよいよスティンガーのお出まし。ヤツの素早い動きを封じ込められるか?



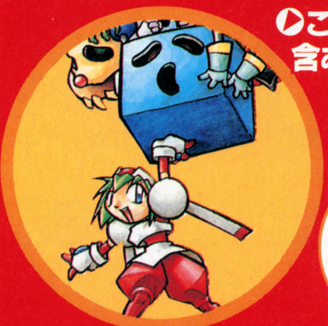
➡超極太レーザーを受け止めて押し返せ!

➡ロードストライカーのロボット形態。体当たりを仕掛けてくるのだ。



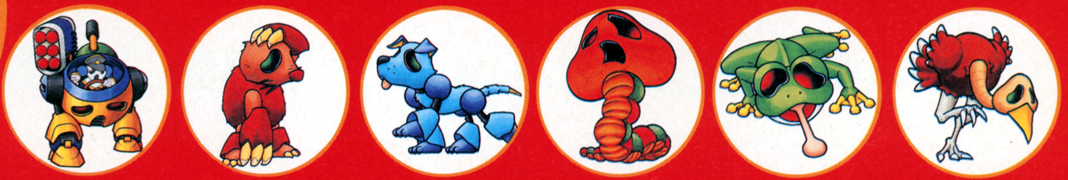
➡スティンガーが自ら肉弾戦に持ち込む。昇龍拳?

スティンガー



▶これも含む(笑)

3大幹部、ネンドロボスなど数々の悪の手先!なのになぜかニクめない



黄色いボディはパワーの印! こいつはまさに重戦車

3大幹部その2

ゴツイ体が印象的なゴリアテは、地底軍の指揮官。グランドバスターに乗り込み、戦いを挑んでくるぞ。巨体を生かしたパワー殺法は、一発くらっただけでもかなり痛そう。



⬅ロボ形態のグランドバスターをつかむマリナちゃんの勇姿。パワー勝負でも負けないことを教えてやれ!

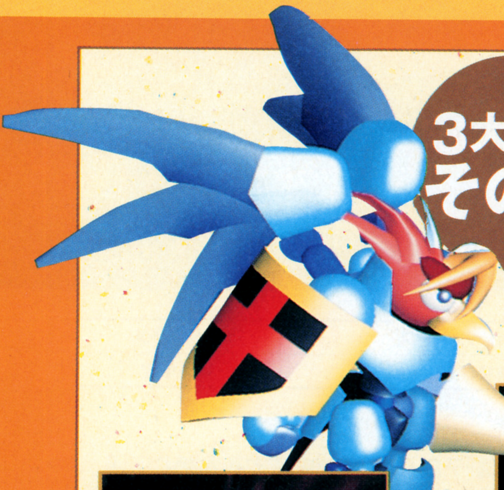


⬆名前に恥じない重厚な戦車。マリナちゃんの顔くらいの直径の主砲はものすごい火力をほこるぞ。



⬇アッパーカットがうなりをあげる!車田正美もビックリだ!?

ゴリアテ



3大幹部その3

大地を制する鉄の翼！　空中戦はお手のもの

大きな翼を持つバロンは、想像どおり空軍の司令塔となる幹部だ。スカイセイバーを操る彼との戦いは、空中が舞台となるぞ！　スカイセイバーも他のロボットと同様、メカ形態とロボット形態の2パターンでマリナちゃんと対決。これを倒して、ようやくバロンとの一騎討ちとなるのだ。

空中を自在に駆けめぐるバロンは、上下左右どこからでも攻撃を仕掛けてくる。一瞬たりとも気は抜けないぞ！



⬅無数のレーザーが襲いかかる。どうやってかわす!?

⬇鳥の姿をしたスカイセイバーが突っ込んできたぞ！

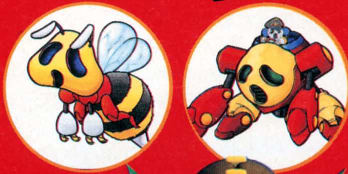




⬅ヤリと盾を使うバロンは攻防のバランスに優れている。

バロン

愛すべき敵キャラたち



ACTで気になることといえば、やっぱりボスキャラ！　こいつらがどんな攻撃をするか、ワクワクしてるACTファンも多いんじゃない？　この『ゆけトラ』はそんなキミたちの期待を十分満足させてくれるボスキャラでいっぱい。それどころか、予想をはるかに上まわる演出にビックリするはずだ。こりゃマリナちゃんも苦労するぞ〜。



おまけ

最強タッグ!?　ゲスラー親子



親子で登場するコイツら、実はでかいほうが子どもなのだ。親子の息ピッタリの攻撃はあなどれないぞ。



⬆かけ声とともに攻撃！しかしたまにフェイントも。ナマイキなガキだ。

➡パンチは上からだけでなく横からも。炎まで吐いてくるぞ。

多彩なネンドロ軍団を一挙紹介

マリナちゃんが対決するネンドロ軍団は実に多彩な顔ぶれをほこっている。3大幹部のボスに負けず劣らずユニークなのが、ここで紹介するネンドロたちだ。いわゆる中ボス的キャラで、ネンドロボス、マジカルモンスターと呼ばれている。ネンドロボスは動物の姿をしたもので、それぞれの姿に合った攻撃を展開する。マジカルモンスターはステージ上の障害物が巨大化したりして、攻撃するぞ。



打倒マリナちゃん目指して続々登場!



ヘリコプターファイル HELICOPTER FILE



スカイ・ターボ

非常にバランスのとれた優秀機で、マイクが米軍に所属していた頃から愛用している。

スピード	★★★★☆
アクセル	★★★☆☆
シールド	★★★☆☆
パワー	★★★☆☆



ハード・ブル

ジョニーの好みに合わせ、機動性が重視されている。そのため機体の装甲が薄いのが欠点。

スピード	★★★★★
アクセル	★★★★★
シールド	★★☆☆☆
パワー	★★☆☆☆

WILD Choppers

N64	ワイルド　チョッパーズ	5月発売予定
	●セタ●STG●64M Ⓒ	価格未定

世界規模に拡大した軍事テロリストを壊滅するために、8人の荒くれパイロットが立ち上がる！　はたして生き残るのはどちらなのか？　フルポリゴンによるリアルな動き、N64のコントローラによって完全再現されたヘリ独特の操縦感覚、超迫力のドッグファイトなど、従来のゲームでは体験できなかった興奮が味わえる新感覚3D・STG。それがこの『ワイルド　チョッパーズ』なのだ！　高性能のハードからこそ可能になったこの興奮を、誌面から感じ取ってほしい!!

緊急指令！ 軍事テロリスト「紅蓮の牙」を壊滅せよ！

この『ワイルド　チョッパーズ』は、戦闘ヘリを操り敵を倒していく3D・STG。プレイヤーは、能力の異なる8機の戦闘ヘリから自機を選んで、ステージごとに用意された任務を遂行していく。生死をかけたテロリストとの戦いが始まろうとしている!!



➡3Dスティックが生かされ、ヘリコプター独自のリアルな動きがバッチリ再現されているのだ。

⬅視覚的には3Dだが、プレイ感覚は2Dなので、攻撃の当たり判定がわかりやすくなっているぞ。



「ワイルド　チョッパーズ」とは

近年、国家間にまたがる大規模なテロ活動が増え、国際的な特殊部隊の編成が必要になった。そこで、多種多様な任務を遂行できるヘリコプターを中心とした「第一対テロリスト特殊術機動部隊」が編成された。彼らはその激しい戦いぶりから、「ワイルド　チョッパーズ」と呼ばれ始めた。



⬅彼がチョッパーズを統括するウィリアム・レビンソン将軍だ。

パイロットファイル PILOT FILE

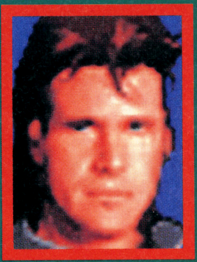


マイク・ロバーツ

愛機／スカイ・ターボ



元米軍海兵隊戦闘ヘリ・パイロット。若さゆえの無鉄砲さから上官たちの反感をかい、命令違反により除隊する。



ジョニー・ギヴ

愛機／ハード・ブル



元米海軍特殊戦闘ヘリ部隊所属。一匹狼的な性格のため、部隊を転々としていた。妻をテロで失った過去を持つ。



ファイア・キャット

外見は、やや旧式の貨物輸送ヘリに手を加えた程度。しかし、エンジンは戦闘ヘリと交換してあり、かなりバランスのとれた機体に仕上がっている。初心者でも扱いやすい機体。

スピード	★★★☆☆
アクセル	★★★★☆
シールド	★★★☆☆
パワー	★★★☆☆



ホエール-32

大型で馬力のあるヘリで、主に輸送・運搬に用いられる。家族の多いダニーは、家族を愛する家庭的な性格のため、その改造はひたすら耐久力を上げることに費やされているのだ。

スピード	★★☆☆☆
アクセル	★★★☆☆
シールド	★★★★★
パワー	★★★☆☆

特殊武器を使い分けて進め!

ヘリコプターに搭載できる武器は、標準装備のバルカンのほかに「ミサイル」「ホーミング」「クラスター爆弾」「ロケット弾」「ダミー弾」などの特殊武器がある。これらは、各ミッション終了後に敵を倒した数や、捕虜(ほりょ)救出などのプレイ内容によって入手する〝報酬金〟で購入できるのだ。ただし、強力な武器ほど高価なので、ミッションを上手にクリアしないと、強力な武器が手に入らない。



⬆多彩な武器を使いこなし、敵テロリストを壊滅させるのだ!



ミサイル

発射後、直線に飛んでいく。値段がもっとも安い汎用武器だ。



ホーミング

ロックオンした敵をどこまでも追尾する高性能ミサイル。かなり役に立つ武器なので早めに入手したい。



⬆中央のサイトが赤丸になったらロックオン。あとは発射するだけで……。



⬆敵に命中! 一度ロックオンした敵は、高確率で撃破できるのだ。

クラスター爆弾

投下直後、あたり一帯に大爆発を起こす。地上物を破壊するのに効果大。



ロケット弾

一度に10発の弾を発射する対地上用武器。主に戦車などを破壊するときに使用することになる。



⬆ロケット弾を発射すると、地上物は、ほとんど全滅するぞ。



⬆むやみに発射すると、捕虜まで殺してしまう可能性もある。乱発厳禁だ。

ダミー弾

敵の発射した誘導ミサイルをかわすための攻撃回避用武器。破壊力はない。





エマ・ボールドウィン

愛機/ファイア・キャット



じゃじゃ馬で世間知らず、おまけに怖い物知らずで問題ばかり起こしている。しかし、米軍総督の娘というとんでもない素性の持ち主。現在仲間のジョニーに熱を上げている。



ダニー・グレッグ

愛機/ホエール-32



元米海軍特殊戦闘ヘリ部隊に所属。非常にきまじめで、家族を愛している彼が、なぜチョッパーズにいるのか謎に包まれている。戦闘には不向きな性格の持ち主。



ワスプ

魚とも昆虫ともつかない異様なフォルムが特徴的な新型戦闘ヘリ。次期主力機ともいわれ、英国陸軍時代からのアンディの愛機。

スピード	★★★★☆
アクセル	★★★★☆
シールド	★★★☆☆
パワー	★★★☆☆

新型機だけあって、いちばんバランスがとれている。



ガ・ガ

パイロットのヒロミツがすべて自分の手で作り上げたヘリコプター。もともと修理業のために作ったヘリコプターで、営業も兼ねていたため、機体は派手なデザインのままである。

スピード	★★☆☆☆
アクセル	★★★☆☆
シールド	★★★★☆
パワー	★★★★★

ミッションの完璧制覇を目指すのだ！

この『ワイルド チョッパーズ』は、ミッションをクリアしたときに破壊せずに残してしまった敵、使わなかった弾薬、燃料などが次のミッションに持ち越されるシステムになっている。もちろん任務遂行が第一目的だが、最小限の弾薬や燃料で敵をたくさん破壊しておくことが要求されるのだ。





⬆この偵察機は要注意！ 他の敵機を呼んできてしまうのだ。
⬅できるだけ、敵を完全に破壊してからミッションをクリアしよう。

SUB MISSION
隠された指命

ミッションによっては、メインの任務の他に“捕虜救出”などのサブミッションが存在している。これは、ミッションクリアには関係ないが、クリア後にもらえる報酬に違いがでてくる。結果として強力な武器を購入できなくなり、後半のミッションをクリアするのがツラくなってしまうのだ。サブミッションはできるだけこなしておくことをおすすめする。



⬆強力な武器を手に入れるには、お金がたくさん必要。



⬆初めに捕虜が収容されている施設を破壊する。



➡そして、マーカーを投下して、捕虜たちをヘリポートまで誘導してやろう。



➡ヘリポートまで捕虜を誘導してやると、自ら救助ヘリに乗り込んでくれる。捕虜全員を助け出そう。

MISSION 1 レーダー破壊



⬆画面右下のレーダーを参考にして、目標のレーダーを探すのだ。



⬆敵レーダー発見！ 速攻で破壊しないと敵がやってくるぞ。



⬆敵の誘導ミサイルには、ダミー弾を出して対処しよう。

操縦法をマスターせよ



二度とは言わん、よく聞け。エリア内外のレーダーをすべて破壊せよ。その際、捕虜を発見したらヘリポートまで誘導すること。こちらから救助ヘリを出す。捕虜を救助するには、収容施設を破壊してからマーカーを投下して誘導するのだ。くれぐれも捕虜の護衛を忘れるな。



アンディ・フォローズ
愛機／ワスプ



元英国陸軍戦闘ヘリチームの「ブレード＝ウルフ」のリーダー。上官との意見の対立から除隊。ひとり娘のミシェールが、仲間のマイクとつき合っているらしく、胸中おだやかでない。



ヒロミツ・グッドマン
愛機／ガ・ガ



米軍施設の近所で修理業を営んでいるが、なぜか施設内でもよく見かける謎の多い男。民間人でありながらチョッパーズに籍を置いているのも、軍上層部と親しい関係にあるからなのか。



レツ

旧式な機体ではあるが、その性能は現役機に劣るところのない名機である。そして、パイロットであるジュンの父親の愛機でもあった。やや耐久力が劣っているが、スピードは速い。

スピード	★★★★☆
アクセル	★★★★☆
シールド	★★☆☆☆
パワー	★★★☆☆



コリンスキー

悪天候下でも操縦可能で、さまざまな装備ができるところがアリシアの好みに合っているらしい。機体側面のマークは彼女の愛猫・黒猫のオリオンである。耐久性に優れている。

スピード	★★★☆☆
アクセル	★★★☆☆
シールド	★★★★☆
パワー	★★★☆☆

MISSION 2 自軍奪回



⬆地上の施設を破壊するのは「ロケット弾」が有効だ。



⬆山に囲まれた場所に、大統領が乗っていた旅客機を発見！



⬆敵兵士のなかには、自機にしがみつく過激なヤツも登場する（笑）。

大統領の保護が最優先



アグラウラ火山地帯が敵に占拠された。最悪なことにニーロ大統領を乗せた旅客機がそこに墜落した。幸いみんな命に別状はなく、付近の建物に隠れているらしい。何としてもエリア内の敵を全部壊滅させて、人々を救い出してほしい。

MISSION 3 地下施設破壊



⬆狭い地下洞くつを進んで行くと、敵の巨大さく岩機が出現。ミサイルをありったけぶち込んでやれ！



⬆巨大さく岩機を壊したら、さらに奥に進んでいく。そして、この製造工場を破壊するのだ。

巨大兵器に注意せよ！



どうやらカンパーニア洞くつに敵の秘密地下施設があるらしい。極秘に入手した情報によると科学兵器を製造しているとのことだ。さらに、巨大な恐ろしい兵器までも所有しているらしい。苦しいかも知れんが、全敵施設を破壊してくるのだ！

MISSION 4 輸送部隊せん滅



⬆渓谷が舞台になっているミッション4。風景に見とれていると危ないのである。



⬆ここでもちゃんと捕虜を救出してやろう。これが、のちの戦局に大きく影響してくるぞ。

殺らねば殺られるぞ！



敵の新型爆撃機が輸送されるとの情報が入った。この爆撃機は攻撃能力に優れており、今後の戦況に多大な影響を及ぼすであろうことが予想される。何としてもここで阻止せねばならん。よって、敵輸送部隊をひとつ残らず叩きつぶせ！



ジュン・モトフジ

愛機／レツ



流れ者のヘリパイロット。父親もヘリパイロットで幼い頃から、父親とともに世界中を渡り歩いていた。そのため、ヘリの扱いに長けている。外人部隊にいたという過去も持っている。



アリシア・アンダーソン

愛機／コリンスキー



元露陸軍ヘリパイロット。陸軍在籍中に辺境の地にとばされるが、恩師レビンソン将軍にチョッパーズの入隊を進められ入隊する。感情を表に出さず、沈着冷静な行動をとる「氷の女」。



今回は「森」と「ブタ」2つのキーワードに注目！

サブタイトルかも！

キマイラの森

MOTHER3

ついにサブタイトルの候補が飛び出してきた『MOTHER３』。意味深なサブタイトルの他に「ブタ」なるキーワードも発覚。今回は、この２つのキーワードで大胆予想！

N64	MOTHER3　キマイラの森（仮）	年内発売予定
	●任天堂●ＲＰＧ●容量未定	価格未定

KEY WORD ブタ

ポーキーってことですか？

今回、〝森〞の他に判明したキーワードが〝ブタ〞。そういえば、今まで紹介してきた『ＭＯＴＨＥＲ３』の画面写真を思い出してみると、〝ブタ〞の格好をしたものとかが、いっぱいあったよね。たとえば敵の行軍シーンなんか、デカイ戦車の顔の部分が〝ブタ〞だったし、兵士の姿もブタだった。そして、『ＭＯＴＨＥＲ』ファンなら〝ブタ〞といって思い出すのがＳＦＣ版『２』で登場したポーキーだろう。もちろん、彼は今回もなんらかの形で出てくるらしい。

もしかしたら歩いたほうが速い？

以前紹介した、クロスロードにやって来るとあるモノを売る行商人。彼らの乗り物を引いている動物に注目。なんと、ここにも〝ブタ〞が。彼らが何を売りに来るかはおいといて、なぜブタに車やワゴンを引かせるのだろう？　明らかに歩いたほうが速いと思われるのに……。それとも、ロバのパン屋さんみたいなキャラクターなのかな。



⬅行商人のワゴンを引っ張るブタたち。引っ張るのがブタだけにスピードは期待できません。

ブタ車



ブタのワゴン



そういえばPART1

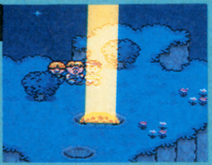
「ポーキーは重要な役割を演じます」

と、本誌'96年７月号のインタビューでHAL研の社長・岩田さんが言っていたのを覚えているかな？　さらに本誌２月号では糸井さんが、「ポーキーがいなかったらゲームを作らなかったかもしれない」とまで言っている。となると『MOTHER３』でも、やっぱりポーキーが物語のキーパーソンになることは間違いないみたい。ただ、ボスっていうのは、糸井さんにしては安易すぎ。もしかして、今回は仲間として物語に関わって……。はっ！　まっ、まさか、たくさんいる主人公のひとりってコトはないよネ？　ネ？



「ポーキー」って誰ですか？

『２』をプレイした人にはおなじみ。主人公の家の隣りに住んでる、太った意地悪な男の子。物語の中で重要な役割を果たした。



これはちょっとこじつけです

〝ブタ〞がキーワードと聞いて、パッと思いつくのがモンスター。ブタ系のモンスターがわんさか出てくるのでは？　ということで、今まで紹介したモンスターの写真を見てみると、それっぽいのは「ブキール」くらい。魚とブタが合体した感じがするよね（ちょっと強引）？　名前がブキールってのもブタの鳴き声みたいだしねえ。まぁ、今回はこじつけだけど、まだ公開されていないモンスターにはきっと、ブタ系のモンスターがいるんじゃないかな。

ブキール



⬅ブタと言いきるにはチト強引だった？



⬅雪国のブキールは体が白いッス！



⬆雪の降る中、カンバン持ちご苦労さまです。なになに、この先に「ホノレレ　サマーリゾート」があるって？　う〜ん。先には雪しか見えないけど、信じていいの？

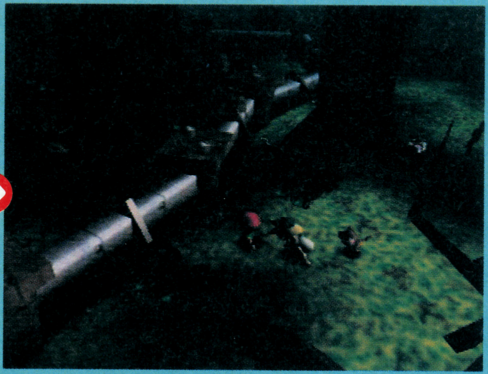
キマイラの森って何ですか？

KEY WORD 森

サブタイトルが決まりそうなのはイイけど、「キマイラの森」ってどういう意味？　キマイラ（キメラ）って、ファンタジーＲＰＧとかで、よくモンスターとして出てくるアレだよね。ということは、キマイラっていうモンスターが住んでる森が冒険の舞台ってこと？　う〜ん。それとも、森自体がキマイラ（モンスター）ってことなのかな？　糸井さんが作るんだから、もっとスゴイ意味が隠されているはず。まぁ、どっちにしろ〝森〟が物語の重要な役割を果たしてるのは間違いなさそう。



⬆奥に何やらパイプのようなモノが。森の中にパイプとはアヤシイ……。



⬅ということで近づいてみると、中で何かが流れるような音が。アヤシイ……。右奥にはプレゼントボックスもあって、さらにアヤシイ……。

そういえば PART 2 「森が主人公だとも言えるよね」

そういえば、本誌２月号のインタビューで世界観の質問をしたときに、糸井さんはこんなふうに答えていたっけ。この言葉から予想すれば、「キマイラの森」という世界(場所)を中心に物語が進んでいくのではないだろうか。

章ごとに変わる主人公たちが、違う目的、あるいは同じ目的を持って「キマイラの森」を探索していき、いろんな事件やイベントが起こる…。あっ、でもこれ予想です、予想。



➡〝キマイラの森〟を中心にいろんなキャラクターが行き来して、物語が進む？

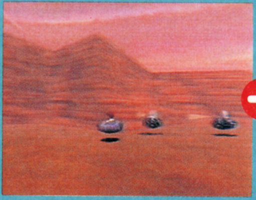
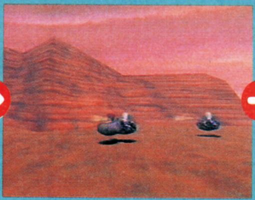
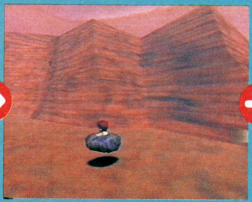


キマイラって何ですか？

ギリシャ神話で、ライオンの頭、羊の体、蛇の尾をもつ怪物。二体以上の親に由来する異なった遺伝子型が、体の各部で混在する個体またはその部分。(広辞苑より)

空飛ぶ豚肉豆っておいしそうじゃん

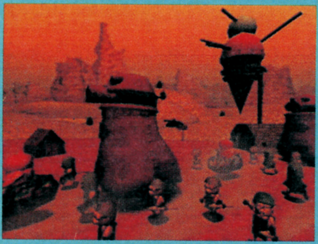
ポークビーン


去年の初心会で流れたビデオに初めて登場した乗り物〝ポークビーン〟。直訳すると、豚肉豆。見るからに豆って感じだけど、まさか食べられたりはしないよね？　もしかして、食料兼乗り物だったりして。あと、どのへんがブタなのかわからないがところが気になるし（もしかしてブタの格好をした兵隊さんたちが乗るから？）。ただ、ビデオを見るかぎりメチャクチャ速いというのは確かなようだね。

やっぱブーブー話すんだよね

３月号で紹介した村人の集合写真に対抗(？)して、今回はブタの格好をした兵士たちの集合写真。彼らは、つけているコスチュームで階級が分かれている。ん！　ということは、コスチュームの下は普通の人間ってこと？　いやしかし、コスチュームを脱いでもブタだったりして。階級がブヒーとか、ブーイとかブタの鳴き声を使っているということは、やっぱりブタ？





ブーイ



かっこつけて真ん中に立っている赤いヤツが、ブーイと呼ばれる兵士だ。軍隊でいうと中尉クラス。この写真に写っている兵士の中では、いちばんエライ兵隊さんなのだ。

ブヒー

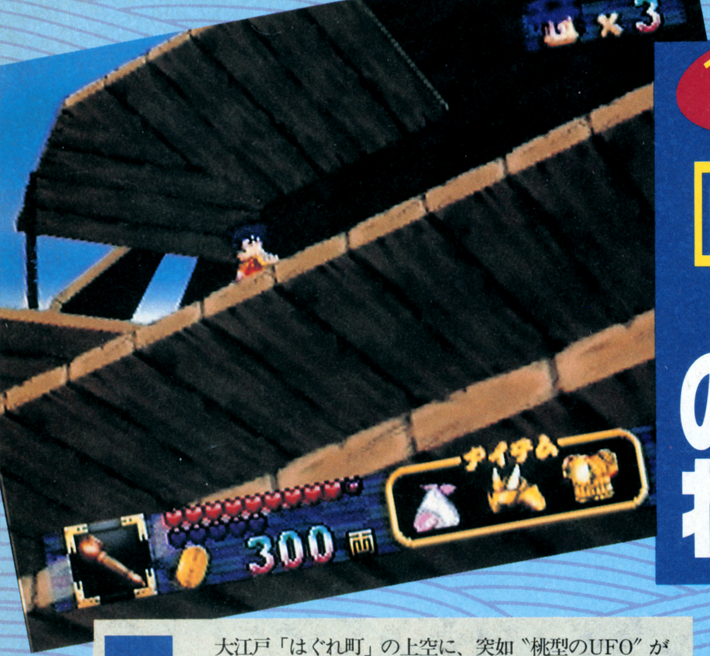



グレーのヤツが、３月号で首吊りの刑にされていた、軍曹クラスのブヒーだ。そして、右にいるのが緑の迷彩タイプ。もしかしたら、他にもいろんな色のブヒーがいるのかもね。

ブヘー



緑色のお手軽なヘルメットをかぶったヤツらが、ブヘー。この中ではいちばん階級の低い二等兵クラスなのだ。それ以外の右上の茶色いヤツとか、銀色なヤツは何モノでしょうか？



つ、ついに　やった!!

新着画面から『ゴエモン5』の序盤のストーリーがわかった!(と思う)

んだけどなあ…

N64	がんばれゴエモン5〜ネオ桃山幕府のおどり〜	春予定
	●コナミ●ACT●容量未定	価格未定

前説

大江戸「はぐれ町」の上空に、突如〝桃型のUFO〟が現れた！　UFOは、まばゆい閃光を放ち、はぐれ町上空を飛び回ったあとに、いずこかへと飛び去っていった。さてさて一部始終を見ていたゴエモン、「こりゃ一大事でい！」とばかりに大江戸城へ！　はたして、殿様やゆき姫の運命やいかに!?　♪ベベンベンベンベン！

おまっとさんです（愛川欽也調）。と一発カマしたところで、みなはん！『ゴエモン5』の新着画面から序盤のストーリーがわかりましたで！　わたくしエビス丸がご案内しまっせ！

シーン1　大江戸城

コトの発端は城での出来事だった!

危機をさっして大急ぎで大江戸城にやってきたゴエモンはん。しかし、城に通じる橋が崩れているのを見てがく然。はて、困ったものだと思案(しあん)しております。こうなってまうと、城の中で何かが起こっているのはまちがいありまへん。考え抜いたゴエモンはん、とりあえず情報を集めるために、はぐれ町に移動することを思いついたよう。なかなか目のつけどころがいいでんな、さすがやわ。



大江戸城内に何が起きた!?

シーン2　はぐれ町

町の人たちとお話しをしよう



町の人の話を聞いて…

⬇道中を駆け抜けてひたすら富士山をめざせ！　途中では敵も襲ってくるぞ。



富士山へ走れ!!

町に着いたらさっそく情報収集。ゴエモンはん、かたっぱしから町の人に声をかけてまっせ。そのかいあって、大江戸城に入るのに必要なアイテムが富士山にあることを突き止めましたで。

➡富士山にアイテムがあるとの情報を聞き、旅の準備を整えるゴエモン。

⬆町の人から話を聞けば、何かわかるはず。これは『ゴエモン』の基本だね。



買い物をして旅の準備

シーン3
富士山
道中にある名所の
富士山に潜入！

道中を駆け抜け、やってきました富士山に。で、でかい！　わての心よりも、態度よりも富士山はでかい！　そして広い！　苦難の末にアイテムを手に入れたら、大江戸城にUターンや！





➡いかにも、といった感じの入り口を発見！中に入ってみると……。



⬆富士山中にある謎の家。ここからアイテムを発見、大江戸城へ戻れ！

シーン4
大江戸城内
アイテムを
持って
城へ

秘密のアイテムを使って大江戸城内部に潜入したゴエモンはんは、城内を見てビックリ！　なぜって、ワナあり、カブトガニあり、笑いありの世界に変わり果てていたからですわ。「こりゃいかん！」てんで、落ちている宝物には目もくれず（わてがいただいておきましたで！）に、最上階へ！



⬆アイテムを使って崩れた橋を渡り、大江戸城の天守閣入り口まで到達！



⬅飛び石かと思って乗ってみると……なんとカブトガニでした。なぜ？



⬆つり天井のワナを間一髪よけた！　下敷きになったらたいへん。



⬆そりゃもちろん城内には敵もいます。自慢のキセル攻撃で叩きのめせ！

➡ひたすら最上階をめざすゴエモン。そこは何が待っている？



巨大像が待ち受ける大広間！

『ゴエモン5』のステージ構成はこう

『ゴエモン5』のステージは、道中、城、町の3つに分かれている。道中を歩いていくと城や町があり、今回紹介した富士山のような名所もある。名所は、地方によって変わってくるぞ。





HEXEN

異世界より現れた
悪の魔術師コラックス
世界は破壊しつくされ
魔物の支配する地獄と化した…
勇者となったキミを
待つものとは…!?

N64	ヘクセン	春発売予定
	●ゲームバンク●ACT●64M Ⓒ	¥8,800(予)

謎めく要塞を突き進み

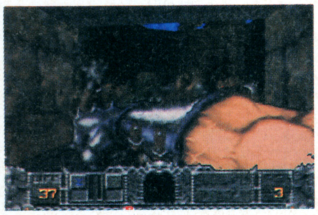
3人のキャラクターから勇者をチョイス

プレイヤーは、ファイター、クレリック、メイジの３人のキャラクターから、勇者となるひとりを選択して冒険に出る。各キャラクターは、それぞれ武器(攻撃方法)や能力値が違うので、自分に合ったキャラクターを選択して冒険に出よう。



ファイター

魔法は使えないものの、スピード、パワー、防御力が高く使いやすい。初心者にオススメの戦士。



⬆複数同時攻撃ができる武器を装備できる。浮き出てる血管がス・テ・キ！



クレリック

すべての能力値が、バランスよく配分されている僧侶。

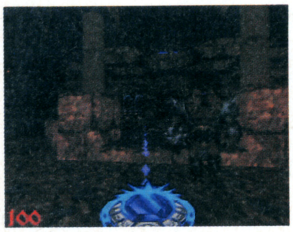


⬅能力値が高くも低くもないので使い勝手は悪いかも。ゲーム後半になれば、遠距離攻撃用の武器が手に入る。



メイジ

最初から遠距離魔法のできる装備をした魔法使い。攻撃力は低い。



⬅体力と攻撃力が低いので、すぐ敵に囲まれてボコボコにやられてしまう。上級者向けキャラと心得よ。



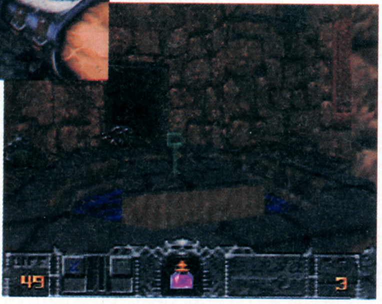
コラックスを倒し世界を救え!

30 ステージの要塞はトラップだらけ

このゲームは、剣と魔法のファンタジー世界を舞台にした3Ｄ・ACTだ。キミの目的は、全30ステージもある要塞を探索し、その最深部に待ち受けている悪の魔術師コラックスを倒すこと。魔物がうろつき、いたるところにトラップが仕掛けてある要塞を、突き進んでいくのだ！



⬆ステンドグラスの向こうにアイテムや通路が隠されていたりするぞ。



➡数々の謎や仕掛けがプレイヤーの前に立ちはだかる。脳みそフル回転で挑め。

画質変更にご注目!

このゲームには画質を調節できるモードがついているのだ。ズームモードは絵が細かく、スムーズモードは絵がなめらかに表示されるぞ。

スムーズ



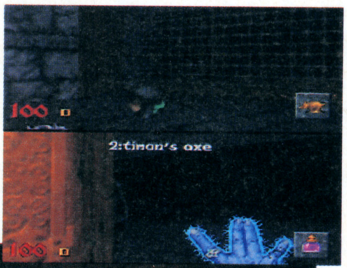
ズーム



魔界の魔術師を倒せ！

多人数プレイが楽しめる!

このゲームの特徴は、１～４人までのプレイが可能なことだ。協力モードは、ストーリーモードを数人で解くことができる。対戦モードは、好きなステージを選択し、誰が最後まで生き残れるかを競うサバイバルゲームだ。



⬅相手より早くアイテムをゲットするのが対戦モードのコツ。

協力プレイでクリアを目指せ!

2～4人の協力モードでは、プレイヤーの誰かひとりが、そのステージの脱出口に入ればステージクリアになる。難度の高いゲームなのでこれはウレシイ。



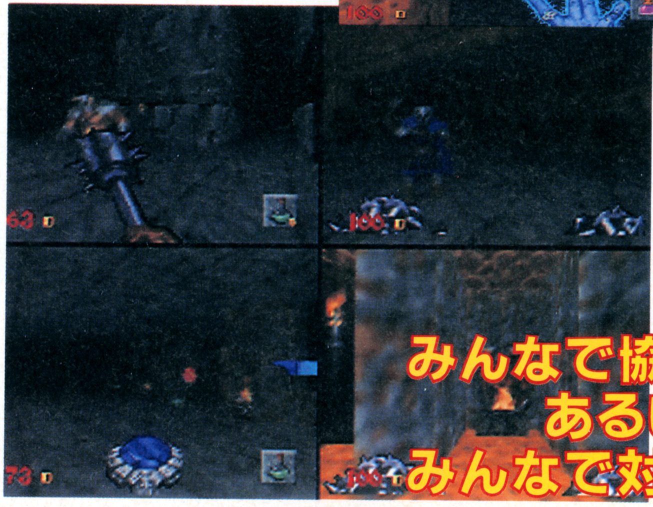
⬅仲間がいると、敵だらけのダンジョンも心強い。

対戦プレイでアツクなれ!

2～4人で対戦できるこのモードでは、相手を倒し脱出口に入ったプレイヤーが勝者となる。通常のストーリーモードとは違った楽しみ方ができるのだ。



⬅アイテムの復活やマップなどが細かく設定できる。



⬅N64ではおなじみの4人同時プレイの4分割画面。みんなで協力する？ それとも、殺し合う？

みんなで協力！あるいはみんなで対戦！



期待のRCGの
新しい画面写真が到着！
ついに明らかになった
2大要素を紹介するとともに
ゲームの魅力を徹底追求!!





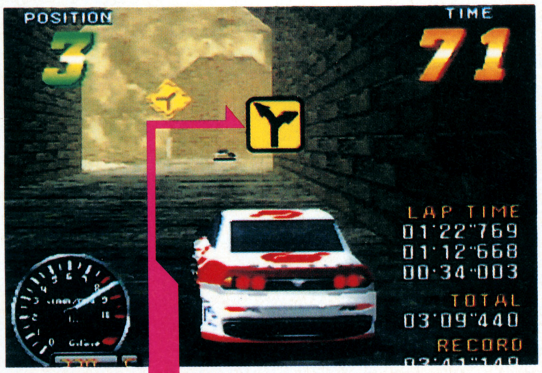
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

マルチレーシングチャンピオンシップ

N64	マルチレーシングチャンピオンシップ	6月発売予定
	●イマジニア●RCG●容量未定	価格未定

『マルチレーシング』の「マルチ」＝「コースが分岐する」レースで自分だけの走りを見つけよう！

開発が順調に進んでいる、期待の『マルチレーシング』。タイトルを見てもわかるとおり、本作ではひとつのコース上にいくつもの分岐点が用意されている。どの道を選ぶかはキミの自由だが、なかには雪道やダート道など路面条件が悪い道もある。どんな道でも制覇する一流の走りと頭脳、それが勝利のカギなのだ。



⬆分岐ポイントの手前で表示されるマークに注目。トンネル内に続く道か直進かを選択しよう。



⬆左折の表示マークにそって、ブレーキをきかせながらなめらかにコーナリングしていこう。



⬆分岐点を曲がってみれば、いきなり銀世界！なんてことも。スピードよりも安定性を重視。

CHECK POINT



分岐マーク

コースを疾走中、目の前に左のマークが出現したら、分岐ポイントに近づいているということだ。マークは、表示されているどれかの方向にスムーズに進入できるように、実際の分岐ポイントより少し手前で出現するぞ。



⬆オフロードから一転、市街地へ突入だ。道幅が狭い町中では、運転にも慎重さが必要。

  ※画面はすべて開発中のものです。ゲーム画面の仕様は変更されることがあります。

GET! New Information 1 プレイヤー画面公開で熱いレースに大期待！

スピード感あふれるレースをとことん楽しむために、この『マルチ〜』ではいくつかの視点が用意されている。たとえば、後方視点は先のルートがわかりやすく、敵車の位置もひと目でわかる。対して、ドライバー視点はより地面に近い視点になるため、スピード感や臨場感がいっそう増すのだ。また、注目してほしいのが、写真上部にあるバックミラー。これで、後ろについた敵車の動きを常に確認でき、優位を保つ走りができるというわけだ。

バックミラーつき



⬆ミラーに映っているのは、後ろについた敵車。敵の動きを常時確認することも大事だが、前方不注意にならないようにね！

後方視点



⬆斜め上方向から見下ろした視点は、周囲の環境や道路状況、遠くにある分岐ポイントなどが見やすいものになっている。

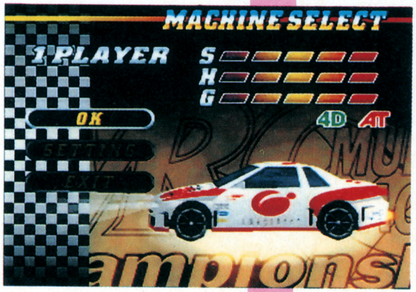
ドライバー視点



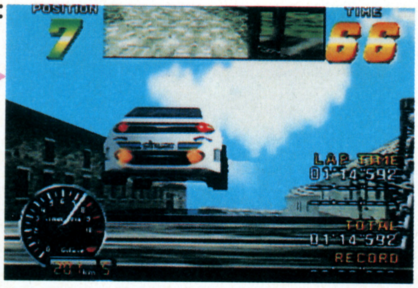
⬆ドライバー気分に徹したいなら、こちらの視点でプレイ。迫りくる風景や路面に思わずヒートアップ!!　スピード感は後方視点よりも上だぞ。

GET! New Information 2 カスタムカーが思いのままにマシンセレクト画面登場！

雪がつもってスリップしやすい道や、ぬかるみでハンドルがとられる悪路など、レース中の路面状況はさまざまだ。ベストコンディションで優勝を狙うなら、やはりマシンセッティングに力を入れたい。今回入手したマシンセレクト画面には、車体と能力が表示されている。数種類あるマシンはそれぞれ能力が異なるので、自分なりにいろいろいじってみよう。最初のレースでは、どんなコースが用意されているかわからないが、慣れてきたら各コースに合わせたカスタマイズを心がけることが大事だぞ。



⬆マシンの能力を表示。気に入った車は手をかけて育ててあげよう。



➡サスペンションを調節すれば、大ジャンプもラクラクこなせる。



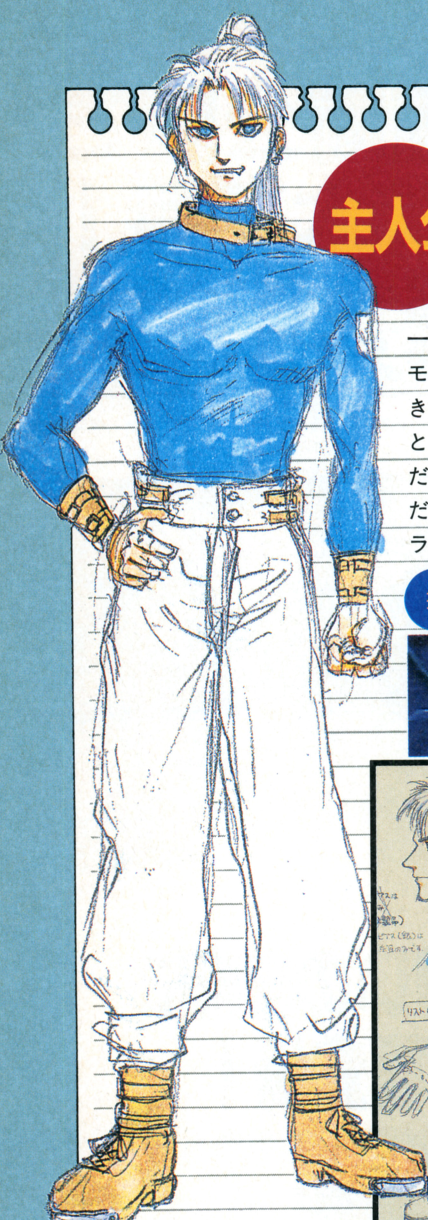
➡雪道対策にブレーキを強めにきかせよう。万一のときも安全だ。



キャラ設定イラストを大公開!!

このゲームは巨大なボスキャラやリアルな戦闘画面が注目されるけど、じつは登場キャラもポイントの1つ。このシリーズは魅力的なキャラが多数登場することで有名なんだよね。そこで今回は、戦闘機に乗り込むパイロットの設定イラストを紹介するぞ。プレイしたことのある人にはおなじみのキャラに加え、新キャラも登場。計６人の人物たちの姿に、いずれ明らかになるストーリーを思い浮かべたい。

N64	ソニックウイングス アサルト	5月発売予定
	●ビデオシステム●STG●容量未定	￥9,800

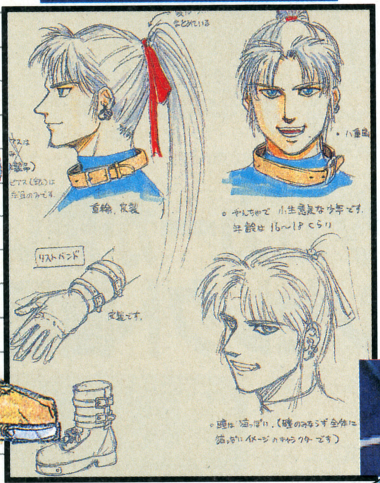


主人公

ストーリー上の主人公だ。プレイヤーは彼を含めたチームの中からひとりを選んで戦うことになる。見たところ、大人の一歩手前って感じの少年かな。「怖いモノ知らず」という言葉がピッタリきそう。ちなみに初期設定では、彼とコンビを組んで戦う老人がいたのだが、残念ながらボツになったそうだ。なお、搭乗機のＦ－１４Ｂはバランスのとれた機体。

搭乗機 ▶ F-14B トムキャット







グリンダ

傭兵あがりという雰囲気の女性。クールな中に熱い情熱を秘めていそう。黒人という設定だがイラストでは白人と黒人のハーフっぽい感じかな。主人公の少年に戦場の厳しさを教える、なんて展開があったらおもしろそう。搭乗機は耐久性に優れているぞ。

搭乗機 ▶ A-10A サンダーボルトII

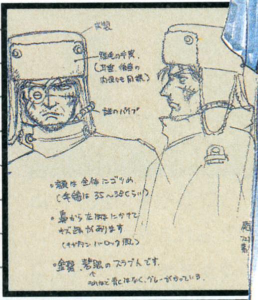


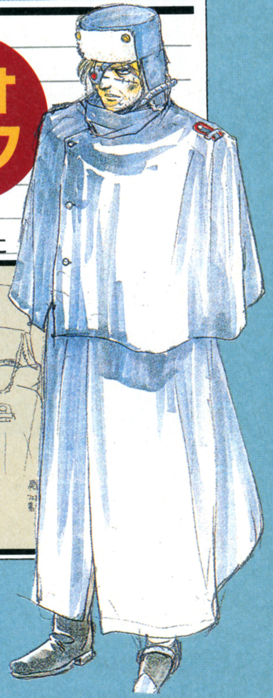
ヴォルク

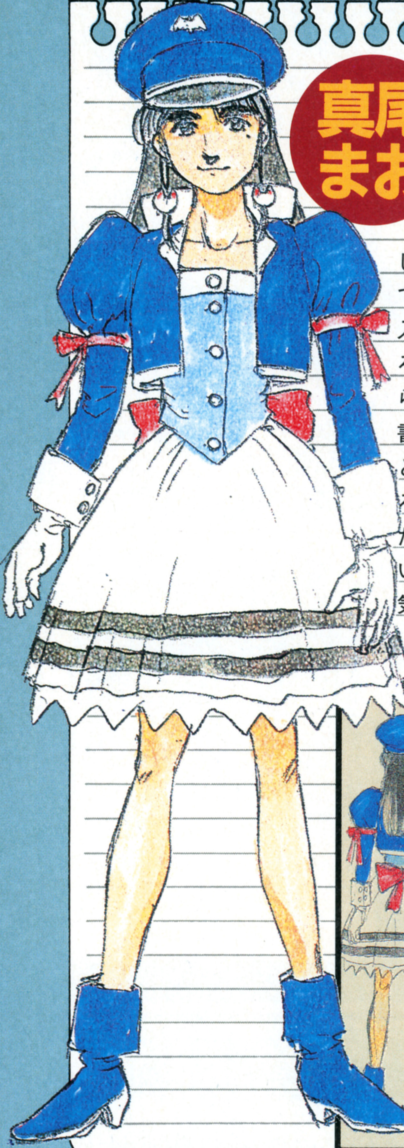
風貌からは、暗い過去を背負った渋い中年男を連想させる。もし声をあてるなら、声優は銀河万丈か大塚明夫？　顔の傷や首のあたりからのぞいているパイプは、もしかしたら体を改造してるのかも、なんて想像しちゃうよね。このあたりがゲーム中に明かされることを期待。搭乗機はスペシャルウェポンに優れているのだ。

搭乗機 ▶ SU-35 スーパーフランカー





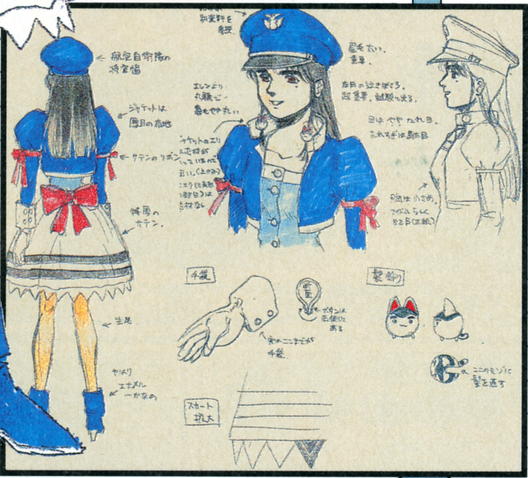




真尾まお

このシリーズの顔といったら、なんたって彼女！ 航空自衛隊の１日司令官だったアイドルが戦闘に巻き込まれる、という衝撃的デビューを果たして以来、シリーズすべてに登場しているのだ。開発陣も彼女への思い入れが大きいのか、「左目の泣きぼくろ。超重要。試験に出る」「アイドルらしく82のB」など、設定イラストに書かれたコメントが傑作すぎます。ところで彼女の搭乗機は現在のところ不明。初期設定ではチームは４人だったことを考えると、彼女がどういった立場で登場するのかとっても気になるね。

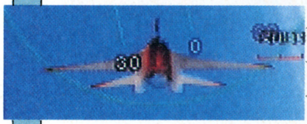
搭乗機 ▶ ???



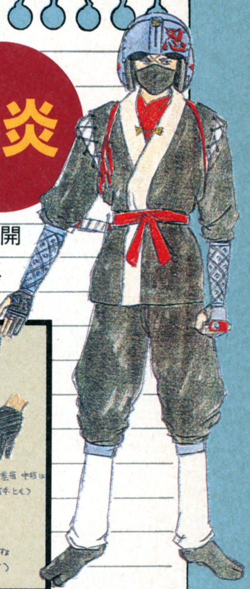
緋炎

緋炎も真尾まお同様、シリーズを通して登場している、レギュラーキャラだ。見ためのとおり忍者で、無口なせいもあって、いまだに謎の多い人物なのだ。設定イラストには、ゲーム中で使われることはないであろう、忍者刀も細かく描かれている。開発陣の意気込みが感じられるね。彼の機体である真ＦＳＸは、近距離での攻撃力に優れた強襲型戦闘機だ。他の機体に比べてサイズがひと回り小さく、回避の際に有利そう。

搭乗機 ▶ 真FSX

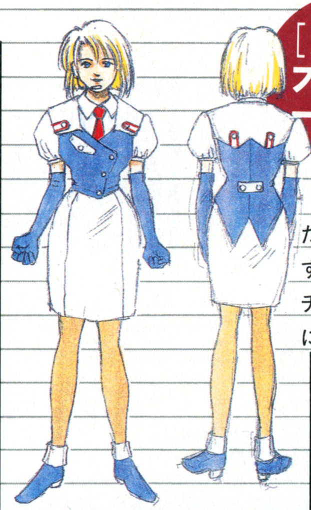


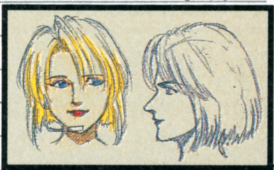




[おまけ]オペレーター

この人はミッション画面で登場するオペレーター。以前に紹介した、開発中の画面ではちょっとアレだったけど、ホントは美人なんです、ええ。製品版ではテクスチャーを貼った、美しいお顔になられることでしょう。





今回わかったふたつの新事実！

紹介する画面写真は少ないけど、そこに隠された内容はじつに驚くべきものだ。ゲームの全貌が明らかになっていくにつれ、期待も高まる！

新たなステージとボスがお目見え！ その内容は？

今回紹介するのは、海洋ステージと雲海ステージのふたつ。いままでに紹介した都市ステージと南氷洋ステージとあわせ、これで４ステージが明らかになったというわけだ。特に海洋ステージではボスキャラも登場しており、サイズも以前に紹介した歩行戦車スーパーＸＸに負けずおとらずデカい！ 迫力という点では、いままでの３ＤＳＴＧになかったレベルの作品ができそうだぞ。うーん、これは早く実際の動きを見てみたいなぁ。みんなもそう思うでしょ？



海洋ステージ

➡画面中央でその姿をほこるのは、ボスの潜水戦艦。海中からの対空ミサイルなど、海に潜って攻撃してきそう。浮上してきたときに一斉攻撃あるのみ!?



雲海ステージ

⬅雲の上という、はるか上空での戦い。雲の中にもぐって先に進んだり、逆に雲の中にひそんだ敵に注意する必要があるぞ。レーダーを活用しないとね。

対戦モードの存在が判明！

２画面分割の戦闘シーンを見てピンときた人、正解！ そう、このゲームには１対１の対戦モードが用意されていたのだ。リアルなドッグファイトによる対戦は、戦闘機マニアにはたまらないグッドアイデアだと思わない？



➡１Ｐ側の攻撃が２Ｐ側にヒット！ 空のタイマンに激燃え。

明日の雀士の未来を拓く総合研究機関

UNIVERSITY OF MAH-JONG

入学希望者募集中

麻雀大学にようこそ

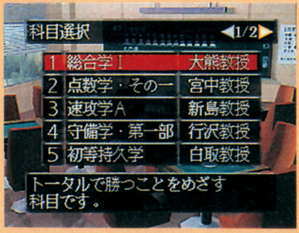
麻雀をこよなく愛する人のために建てられた、雀豪育成機関「麻雀大学」。牌の学舎である本校で、より高度な打ち方を学んでいただきたい。（本校広報部）

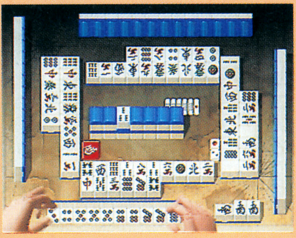
「世界平和のために、麻雀を役立てたい。」との学長の思想のもと創立された、麻雀中毒者のユートピア。それがここ「麻雀大学」である。本校の目的は、これからの国際社会に通用する麻雀エリートを生み出すこと。その人材を育成するために、一流の講師陣によるスペシャルなカリキュラムを多数そろえている。なお麻雀の実践を繰り返し行う授業形態は、本校独自のもの。雀豪を目指し、これで実力を養ってほしい。

本校は学歴・経歴を問わず、万人に広く門戸を開放している。麻雀好きの人すべてに入学資格があるのだ。入学を希望する方は、N64ソフト『麻雀64』を購入のこと。意欲あふれる者の入学を待っている。



⬅本校では、今までより一ランク質の高い対局を約束する。





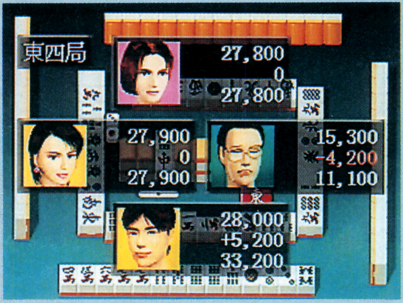
⬆授業風景。授業だけでなく、学友とオープン戦を繰り広げることもできる。

⬅ずらりと並んだ本校のカリキュラム。これが麻雀エリートを生む秘けつだ。

充実の大学生活をおくるための本校の特徴

CAMPUS どんな相手でも勝つ

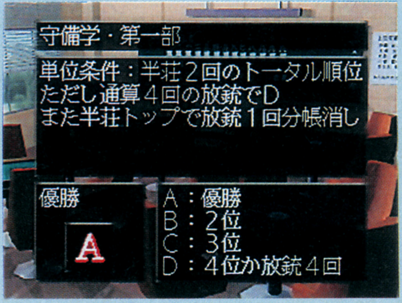
本校の授業といえば、実戦の麻雀。教授や学生同士と卓を囲み、対局の中で自ら精進することを目指している。「最強のアルゴリズム」に支えられた他のライバルたちとの対戦は、雀力増強に大きく役立つだろう。もちろん、授業は上級者だけに向けられたものではない。まだ麻雀に慣れていない初心者にも、教授が優しく指導。あがり役の種類などの基礎知識も、親切ていねいな指導で身につけることができるはずだ。



⬆強者ぞろいのライバルたち。お互いの腕を磨き合って、さらなる高みを目指そう。

CURRICULUM 理想の打ち筋追求

麻雀はもちろん勝つにこしたことはないが、単に勝つことだけが目的ではない。あらゆる状況に対応できる雀士を育成するため、本校にはさまざまな目的のカリキュラムがそろっている。その数、約30種類。中には競技麻雀のようにポイント制で勝負するものも用意されている。なお当然のことだが、条件を満たさなければ単位を取得することはできない。さまざまな状況下で勝つ、真に強い雀士を目指していただきたい。



⬆単位の取得条件は、カリキュラムによってさまざま。自分の得意な分野も、おのずとわかるはず。

INVESTIGATION 己の運と打ち筋を知れ

強い雀士になるためには、自分の打ち筋を知ることは必要不可欠。本校では学生の自己研究をバックアップするため、本校でのすべての対局のデータを記録している。平均の和了点数や放銃点数、リーチ和了率といった個人データは、腕を磨くための重要な参考となるだろう。また他に類を見ない平均ドラ数などのデータは、勝負師になくてはならない「運」の強さの指標となるだろう。



⬆たくわえられた個人対局データを生かし、これからの麻雀生活に役立てていこう。

N64	麻雀64	4月4日発売
	●光栄●ETC●64M Ⓒ	¥7,800



4月5日・6日

N64をはじめ、あらゆる家庭用ゲームの新タイトルが勢ぞろいする大イベント「東京ゲームショウ」。ゲームファンなら、4月の5・6日は東京ビッグサイトに行ってみたくなるでしょう？

会　場：東京ビッグサイト
入場料：前売　￥800
当日￥1,000
（小学生以下無料）

TOKYO GAME SHOW'97

「東京ゲームショウ'97」オールカタログ

総タイトル数400以上のゲームの祭典

「東京ゲームショウ」とは、社団法人コンピュータソフトウェア協会（通称：ＣＥＳＡ）が主催するゲームの大イベント。日本を代表するゲームのソフトウェア、ハードウェアの会社が集まりゲーム関係の新作を発表する。第１回のショウは'96年の８月で、第２回にあたる今回は４月５・６日に開催される。今回のショウは出展メーカー約100社という前回を上回る大規模なもの。出展ソフトもN64はもちろんＰＳやＳＳ、パソコンソフトにいたるまで勢ぞろいする。総タイトル数はなんと400以上にものぼり、ゲームファンならぜひとも見ておきたいもの。

ここでは出展されるN64・ＳＦＣ・ＧＢをピックアップして紹介。初登場の新作もあるのでチェックせよ。

豪華な顔ぶれのステージイベント！

会場内のステージでは、２日間にわたり楽しいイベントが催される予定。雑誌でおなじみの有名ゲームクリエーターたちの座談会や、人気声優陣の公開録音などもある。右の表を参考に、お目当てのイベントの日時をチェックしよう。でも、「チェックはしたけどゲームに熱中してて見逃しちゃった」なんてことがないように。

必見！クリエーターズカンファレンス

第1部　新しいゲームのかたち ～新ジャンルの開拓者たち～

新しいスタイルのゲームを作り出したクリエーターたちのトークショウ。

第2部　ゲームドリーム ～ゲームに託す夢～

ゲーム業界をリードしてきた、トップクリエーターたちが、熱く夢を語る。

ステージイベントタイムテーブル

時間	4月5日	4月6日
10:00	オープニングインフォメーション	オープニングインフォメーション
11:00	クリエーターズカンファレンス(第1部) (出演者)飯田和敏・飯野賢治 小島秀夫・薗部博之	文化放送連動企画 公開録音 (出演者)小森まなみ 八木田真紀
12:00		
13:00	クリエーターズカンファレンス(第2部) (出演者)岡本吉起・鈴木裕 中村光一・宮本茂	声優トークバトル 三木眞一郎・笠原留美・石川英郎
14:00		声優ライブ 池澤春菜・菊池志保
15:00	CESA大賞'96 (出演者)奥山佳恵・山本シュウ	コスプレ100人 パレード&コンテスト
16:00	チャリティオークション	チャリティオークション
17:00		～エンディングフィナーレ～

※ステージイベントは出演者等に変更のある場合もあります。

初公開作品あり! やっぱりN64!

NINTENDO 64

ここで紹介するのは19タイトル。しかーし！　当日会場に行かないと見られないものも数多くある。実際にプレイできるゲームがほとんどなので、新作不足に悩むN64ファンは足を運んで！

ヒューマングランプリ The New Generation

●3月28日発売●¥9,800●ヒューマン●RCG

リアルさを追求したF－IのRCG最新作。N64の性能をフルに生かした作りで、臨場感もバツグン。コースなども、すべてポリゴンを使いより精密に描かれている。
（詳しくはP.48参照）


⬆ブレーキのタイミングが大切。

メーカーからのワンポイント　N64参入第1弾がついに登場。リアルなレースをお楽しみください。

マルチレーシングチャンピオンシップ

●6月発売予定●価格未定●イマジニア●RCG

スピードに魅せられた者たちが集うコース、カサンドラ。進む道の選択ひとつで姿を変えるコースで、最速の称号を得るのは誰だ。オフロードでもオンロードでも自由自在に走れ。
（詳しくはP.68参照）


⬆ＲＣＧに定評のある〝元気〟制作。

メーカーからのワンポイント　ブース内で〝タイムトライアル選手権〟を開催。参加してください。

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

●5月30日発売●価格未定●エニックス●ACT

「つかむ」「振る」「投げる」の３つのアクションで、悪のネンドロ軍団をやっつけろ！　攻撃方法がユニークな横スクロールＡＣＴ。主人公のマリナちゃんが、とってもキュート。
（詳しくはP.54参照）


⬆とっつきやすく遊びやすい！

メーカーからのワンポイント　つかむ・振る・投げる・デカイ・変形・合体。みんなで遊びに来てね。

ヘクセン

●春発売予定●¥8,800(予)●ゲームバンク●ACT

世界の破壊を企む邪悪な力から世界を救え。最大４人まで参加できる３Ｄアクションが登場。キャラは戦士、僧侶、魔術師の中からひとりを選択して遊ぶことができる。
（詳しくはP.66参照）


⬆４人同時プレイも可能。


⬆３Ｄダンジョンを歩き回り、敵を倒しながら進んでいく。リアルタイムに迫り来る敵は迫力満点！

メーカーからのワンポイント　画面を４分割しての〝４人同時対戦〟は盛り上がること間違いなし。

ブレード アンド バレル

●発売日未定●価格未定●ケムコ●STG

最強の戦闘ヘリ、出撃せよ！　高性能マシンN64ならではの、ポリゴン３Ｄ・ＳＴＧが登場。なみいる敵をぶっとばして大空を駆ければ、たまったストレスも吹っ飛ぶこと間違いなしだ。

制作中

メーカーからのワンポイント　ゲームシステムを大きく改良しています。楽しみにしていてください。

がんばれゴエモン5 ネオ桃山幕府のおどり

●春発売予定●価格未定●コナミ●ACT

名作『ゴエモン』が、N64でますます豪華な３Ｄ・ＡＣＴに変身。巨大ロボット「ゴエモン・インパクト」をはじめ、大迫力の演出もいっぱい。お江戸の平和はゴエモンが守るぜ。
（詳しくはP.64参照）


⬆２人同時プレイもできる。

メーカーからのワンポイント　3Dゲーム初の2人同時プレイが実現！　協力して姫を助けよう。

実況パワフルプロ野球4

●発売中●¥8,900●コナミ●SPG

野球ゲームの名作が、さらに進化。３Ｄスティックを使うことで、ピッチング時の微妙な力加減などをリアルに再現できるようになっている。コントローラパック同梱。
（詳しくはP.34参照）


⬆選手育成のサクセスも楽しい。

メーカーからのワンポイント　サクセスモードではみんなの意見をよく聞いて行動しよう。

ミッション・インポッシブル

●春発売予定●価格未定●パックインソフト●AVG

大ヒットしたスパイ映画をゲーム化。凝った演出満載で、スリルたっぷりのストーリーが楽しめるのだ。なお、新システム「フローティングカメラ」を使えば、視点を自在に変更することが可能だ。


⬆あちこち探すのがＡＶＧの基本。


⬆敵に狙いを定めて銃を撃つ。動きはモーションキャプチャーで描かれているので、とても滑らか。

メーカーからのワンポイント　息もつかせぬアクションの連続。「君に不可能なミッションはない」。

森田将棋64

●7月発売予定●価格未定●セタ●ETC

家に居ながら、全国の将棋ファンと将棋が指せる。カセットに直接モジュラージャックを接続し、手軽な通信を可能にした将棋ソフト。将棋連盟とアクセスして、段位認定もしてもらえるのだ。


⬆通信対応第１弾ソフト。

メーカーからのワンポイント　通信機能を搭載した将棋ソフト。通信カートリッジも展示します。

トップギア ラリー

●夏発売予定●価格未定●ケムコ●RCG

「ゲームショウ」で初公開になるラリーゲーム。詳細はまだ不明だが、精密なグラフィック、迫力ある走りの感覚、どこをとっても申し分のない自信作らしい。会場では実際にプレイすることも可能！

制作中

メーカーからのワンポイント N64の機能をフルに生かしたゲームです。これでRCGが変わる！

レブ・リミット

●6月発売予定●価格未定●セタ●RCG

3Dスティックを生かして、サーキットを駆け抜けよう。ゲーム、バトル、シミュレーションの3モードがある。中でもシミュレーションは、監督として参戦するというユニークなモードだ。



⬆監督としての参戦も可。

メーカーからのワンポイント グルグル回るステージで、最高のスピード感が味わえます。



⬆時間、季節、天候、レースにはあらゆる自然現象が絡み合う。すべてがリアルに再現されている。

ワイルド　チョッパーズ

●5月発売予定●価格未定●セタ●STG

テロリストのはびこる近未来。キミは戦場でヘリを駆るパイロットとなり、与えられたミッションをクリアしていくのだ。任務には、敵の軍事施設破壊や捕虜救出などさまざま。(詳しくはP.58参照)



⬆新感覚の操作を体験してみて。

メーカーからのワンポイント ゲーム大会を開催。バリバリ撃ちまくって賞品をGETしよう。

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

●夏発売予定●価格未定●トミー●SLG

根強い人気のアニメ「超時空要塞マクロス」をベースにしたフライトSLG。与えられた任務を遂行することでゲームを進め、同時にバルキリー(自機)をパワーアップさせていく。迫力の戦闘に期待。

制作中

メーカーからのワンポイント 最新映像を、ビデオで出展します。N64版『マクロス』に乞うご期待！

飛龍の拳ツイン(仮)

●発売日未定●価格未定●カルチャーブレーン●ACT

N64でも格闘ゲームを遊びたい！　と思っている人も多いはず。会場でのみの発表になりそうだが、ついにポリゴン3D格闘が初登場する。シリーズファンも多いこのタイトル、要チェックだ。

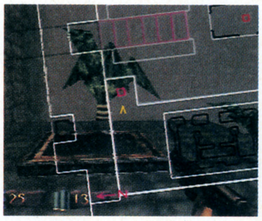

⬆初公開のポリゴンキャラ。

メーカーからのワンポイント 『飛龍の拳』がN64ソフトで、本格3D対戦ACTで登場する！

時空戦士テュロック

●5月発売予定●¥8,480●アクレイムジャパン●ACT

破界神を倒すため、野生児テュロックが時空を駆ける！　さまざまな時代を舞台に繰り広げられる、新感覚ゲーム。各時代の敵キャラたちが、リアルな動きでテュロックに迫る！(詳しくは付録参照)


⬆広大なワールドを探索せよ。


⬆AVG、ACT、STGの3つの要素がうまくかみ合った新感覚ゲーム。

メーカーからのワンポイント 百聞は一見にしかず。写真では伝わらない興奮を、触れて感じてほしい。

パチンコワールド64

●年内発売予定●価格未定●ショウエイシステム●ETC

N64初のパチンコ実機のシミュレーター。「CRサクセスストーリー」をはじめ現在稼動中の人気機種が多数用意されている。3Dスティックを使った、実機さながらの操作感覚に注目。



⬆N64ならではのクオリティ。

メーカーからのワンポイント 3Dスティック使用で臨場感は間違いなし。N64についに登場です。

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

●発売中●¥9,800●コナミ●SPG

選手の動きなどがとても美しい、N64パワー爆発のサッカーゲーム。攻撃時のプレイのバリエーションなど、選手の動作パターンが豊富にそろっている。選手の動きを生かした戦略で、勝ち進もう。

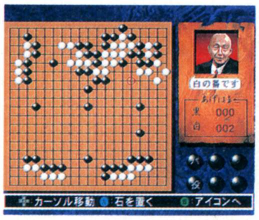

⬆サッカーゲームの最高峰！

メーカーからのワンポイント 3Dスティックを使って、選手を思いのままにコントロール！

雷のごとく 超高速囲碁

●5月中旬予定●価格未定●セタ●ETC

N64初の本格囲碁ソフト。高速思考ルーチンを搭載することにより、待ち時間の大幅な短縮が実現されている。豊富な定石データや、見やすい碁盤も高性能マシンN64の本領発揮という感じ。



⬆お父さん、1本いかが？

メーカーからのワンポイント 1局30分で対局できる高速思考の囲碁ソフト。ぜひ試してみてね。

麻雀MASTER

●発売中●¥9,800●コナミ●ETC

N64初の麻雀ソフト。どこかで見たことがありそうなキャラ19人が、キミのライバルだ。最強位を目指すリーグ戦モードと、各種タイトルに挑戦するタイトル戦モードが用意されている。



⬆初心者でもOKです。

メーカーからのワンポイント 相手の状況や手の内を読んで、微妙な駆け引きを楽しもう。

SUPER FAMICOM

時代の流れというのはこういうことなのね。新作が2タイトルしか出展しないってのは、SFCユーザーにとってさびしいかぎり。まっ、ゲームキオスクに期待しましょうか。

プロ麻雀「兵」

●4月発売予定●¥6,980●カルチャーブレーン●ETC

実在のプロ雀士16人が登場する4人打ちの麻雀ゲーム。搭載された人工知能が16人の打ち筋に迫り、手応えある対局を実現する。フリー対局、雀荘、麻雀指南、大会の4つのモードがプレイできる。



⬆プロ雀士と夢の対局。

メーカーからのワンポイント 人工知能を搭載した本格派。プロ雀士16人が実名で登場する。

ふね太郎

●夏発売予定●価格未定●パックインソフト●SLG

本格的な船釣りが満喫できるソフト。水深によって住んでいる魚が違ったり、同時に複数の魚が存在するなど、リアルな演出が気分を盛り上げる。実写を取り込んだ、島々の美しい風景も魅力。



⬆気分転換に最適ですな。

メーカーからのワンポイント 大海原に船を出そう。魚たちはキミの挑戦を待っている。

あれが出るんです！ あれが！

GAME BOY

本数は3タイトルと少ないものの、すべて話題性バツグンのタイトル。この他にも会場でのみ発表されるタイトルもあるらしい。GBポケットを持ってない人は、欲しくなっちゃうでしょ。

ミニ四駆GB Let's&Go!!

●5月23日発売予定●¥5,500(予)●アスキー●SLG

本格的なミニ四駆のレースを、GBで手軽にシミュレート。通信ケーブルを使用すれば、友だち同士で対戦したり、パーツを交換し合ったりすることが可能。田宮模型の「軽量超速ギアー」がついている。



⬆パーツは200種類も。



⬆通信ケーブルを使えば、友だちとの対戦も可能なのだ。パーツも交換できるし、こりゃ楽しい。

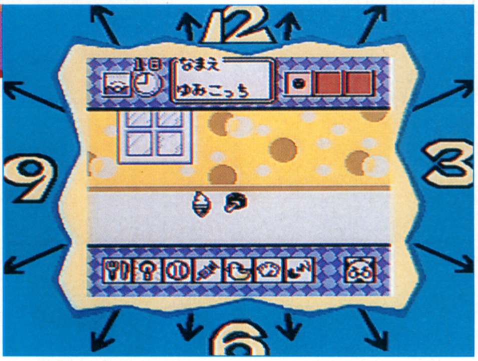
メーカーからのワンポイント 通信機能で、パーツ交換や対戦が。ライバルといっしょに腕を磨こう。

たまごっち倶楽部(仮)

●7月発売予定●¥4,500(込)●バンダイ●SLG

『たまごっち』の住人がとうとうGBに進出！ GBでは、『たまごっち』と『新種発見！』の両方のキャラが入っている。これだけでもお得感バツグンなんだけど、さらにGBだけのオリジナル要素が満載とくれば、なおさらだよね。違いは、たまごを8つの中から選べて、同時に3匹まで育てることができるようになっているというところ。さらに、世話をするコマンドやリアクションの種類なども新たに追加されているらしい。こんなこと聞いちゃったら、もう『たまごっち』で十分遊んだっていう人でもやりたくなるでしょ？

メーカーからのワンポイント 話題の「たまごっち」が、GBで登場。内容もぐ〜んとパワーアップ。

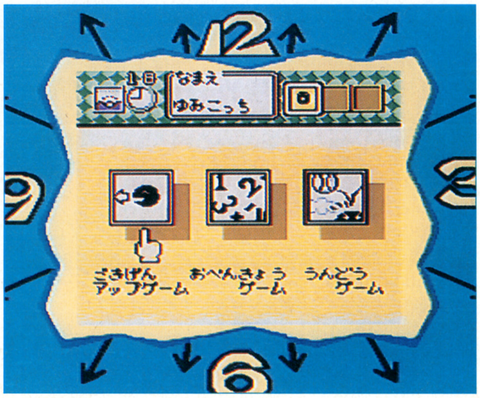


⬆遊んだ人なら知ってるでしょうが、これそうとうハマりますよ。



⬆たまごを選んだら、名前だってつけられる。3匹まで同時飼育できちゃうしね。まだ遊んだことのない人はGB版を楽しみに待て！

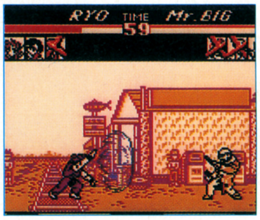
⬇ミニゲームも増えてるし、リアクションも30種類に増えている。うれしいぞ。



熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●夏発売予定●¥3,980●タカラ●ACT

SNKキャラクター格闘ゲームのGB版。これまでと同じく、ひとりで勝ち進んでいく「シングルプレイ」と3人で戦う「チームプレイ」が選択可能。対戦ケーブルを使って、友だちと熱く戦おう。



⬆各キャラの必殺技も使える。

メーカーからのワンポイント 好評『熱闘』シリーズ第7弾！ シリーズ中最高の出来ばえです！

「東京ゲームショウ'97春」が、すごいイベントだってことはもうわかってもらえたよね。そこで将来ゲーム業界入りを目指す人に耳寄りなお知らせがある。当日会場内では、下記のゲームスクールも出展が予定されている。ブース内では各スクールの入学情報がわかる資料を配付するほか、学校紹介や生徒作品などが展示される。興味のある人はぜひ足を運んでみよう。

(出展予定校)

- ●アミューズメントメディア学園
- ●総合学園ヒューマン・アカデミー
- ●デジタルエンタテインメントアカデミー
- ●東京デザイナー学院
- ●日本工学院専門学校
- ●バンタン電脳情報学院
- ●ヒューマンクリエイティブスクール
- ●代々木アニメーション学院

ここが見どころ！　出展メーカー一覧

出展メーカーのチェックポイントを大公開！　ショウに行けない人も、これで行った気分は味わえるはず。

アートディンク	やはりPS『タクティクスオウガ』は注目株。
アイディアファクトリー	PSタイトル２作を出展。
アイマックス	発売間近の『GE・TEN』は戦国SLGファンなら必見。
アウトリガー工房	CD８枚組の大作・SS『ファンタズム』が大公開。
アクセラ	PSやSSで新作２タイトル出展予定。
アクレイムジャパン	発売前にN64『テュロック』をプレイできるチャンス！
アスキー	PSで『ダビスタ』や『ツクール』シリーズの最新作が。
アスク講談社	『あすか120％』他、PSタイトルも！
アスミック	フライトACTの傑作『サイドワインダー２』に注目。
アトラス	参加型のイベント多数。新作ゲームも３タイトル出展。
アルトロン	SS『エルフを狩るモノたち』は、絶対見るべし！
ESP／ゲームアーツ	話題の『だいな♡あいらん』ほか５作を展示。
イースリースタッフ	PS『Ash to Ash』は、新しいタイプのSLGだ。
伊藤忠商事	PSなどの新作３本を出展。賞品付きイベントも多数。
イマジニア	『マルチレーシング』などN64作品を展示。ゲーム大会あり。
インクリメントP	美女満載のSLG『大運動会』はイチ押し。
インプローレ	CMで人気のペンギンに、PSソフトで会える。
ヴァージン インタラクティブエンターテインメント	PS『ガメラ2000』など、６タイトルが並ぶ。
ウエップシステム	『クールボーダーズ』のタイムアタック大会あり。
エクシング	格闘ゲーム『Ｋ－１』第２弾ほか５作を展示。
エス・エヌ・ケイ	RPG『サムスピ』の新情報は、ここでゲット。
エニックス	N64『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』を出展。
NECインターチャネル	『卒業Ｓ』をはじめ、美少女ゲームの宝庫。
エレクトロニック・アーツ・ビクター	『テーマパーク』の新作など、３作品を展示。
OZクラブ	SS『大戦略』を初公開。おみやげもあるぞ。
角川書店	SS『スレイヤーズ』をはじめ、７タイトルを出展。
カプコン	『バイオハザード』ほか、名作タイトルがいっぱい。
カルチャーブレーン	なんとN64版『飛龍の拳』が初公開。
ギャップス	SLG『バーガーバーガー』は、かなりユニーク。
キングレコード	SS『爆れつハンターR』は18歳以上推奨ソフト。
ゲームバンク	PS『モータルコンバット』など11本が並ぶ。
元気	このブースではレースクイーンやミニスカポリスが…。
光栄	声優ショウやコスプレ大会など、イベント満載。
講談社	『BOYS BE…』『はじめの一歩』が見たい！
コトブキシステム(ケムコ)	N64『トップギア ラリー』が初公開になるはず。
コナミ	新作『ときメモ』やN64ソフトなど24作品を展示。
コンパイル	『ぷよぷよ』の新作発表ほか、ゲーム大会も開催。
サン電子	格闘ACT『わくわく７』のゲーム大会アリ。
ジェイ・ウイング	出展ソフトは未定。賞品付きゲーム大会アリ。
シエラ・パイオニア	米国の人気RCG『ナスカレーシング』が日本に。
ジャレコ	『じゃじゃ丸くん』をはじめ、６タイトルを発表。
ショウエイシステム	N64『パチンコワールド64』が初公開。
翔泳社	４タイトル展示のほか、人気声優のイベントを実施。
小学館プロダクション	PS版『セントアンドリュース』と、あとは…。
新声社	SSソフト他、ゲームのオリジナルグッズを販売。
スクウェア	注目メーカー。『ブシドーブレード』の大会アリ。
スリーディー	３DのCGゲームの制作過程を見ることができる。
セガ・エンタープライゼス	SSファンは必ず行こう。SS『エヴァ』の新作は？
セタ	N64 ４作を展示。『レブ・リミット』大会も。
ソニー・コンピュータエンタテインメント	話題の『森川君２号』など、PSタイトル６本を出展。
ソニー・ミュージックエンタテインメント	PS『クーロンズ・ゲート』は、オススメ。
ソフトバンク	ゲーム雑誌や攻略本のほか、設定資料集を販売。
ダイキ	SS『雀帝バトルコスプレイヤー』は秀作！
タイトー	『パズルボブル』の新作など、６タイトルを用意。
タカラ	期待の『エーベルージュ』を中心に５タイトル。
タカラHMD事業部	話題のHMディスプレイを体験するチャンス。
チュンソフト	SS参入初のサウンドノベル『街』は、要チェック。
ティーアンドイーソフト	『Blaze&Blade』の演出にビックリ！
テイチク	PS『ウキウキ釣り天国』を公開。おみやげも多数。
データイースト	新作数本を展示。限定の体験版CDももらえる。
テクモ	『モンスターファーム』は、CD持参で遊ぼう。
電波新聞社	ゲームの映像をより美しく映すコンバーターが並ぶ。
東芝EMI	PS『マスター・オブ・モンスターズ』など５作。
東北新社	話題のRPG『PAL』展示ほか、イベント多数。
徳間書店インターメディア	『デジタルアンジュ』『続初恋物語』の情報が。
トミー	N64『マクロス』とPS『インディ500』を出展。
トンキンハウス	コスプレ嬢がお出迎えする、当ライターのイチ押し。
ナグザット	新作５本を前に、連日参加型イベントを展開。
ナムコ	『テイルズ オブ デスティニー』など７作を展示。
日本クリエイト	声優の育成SLG『My Dream』を初公開。
日本コンピュータシステム	『ラングリッサー』の出展に合わせてコスプレが。
日本テレネット	パチンコゲームを公開。賭け事好きにオススメ。
日本テレビ放送網	日本テレビが関係したゲームを出展。
日本ビクター	『イース』など、日本ファルコムの名作が遊べる。
ネクサスインターラクト	戦略SLG『トラ！ トラ！ トラ！』を出展。
パイオニアLDC	PS『バウンティソード』を展示。体験版CDも。
ハズブロージャパン	『モノポリー』を筆頭に、パソコン用ゲーム４本。
ハドソン	SS１作品を発表。
バンダイ	新作『ガンダム』ほか、GB『たまごっち』も。
バンプレスト	『新スパロボ』のSディスクをはじめ、13作を展示。
BMGジャパン	『ソウルエッジ』『サクラ大戦』のＣＤ等を販売。
ビーヤング	自分のお店を持ちたい人を相手に、相談会を実施。
ビクターインタラクティブソフトウェア	『トゥームレイダース』のイベントなどもある。
ビクターインタラクティブソフトウェア／パックインソフト	N64『ミッションインポッシブル』の新情報あり。
ヒューマン	N64『ヒューマングランプリ』など、８作を出展。
ピング	『Vフォース』など、アニメ満載の作品４本を公開。
ファミリーソフト	『あすか120％』の世界を展開。ゲーム大会も。
フィルインカフェ	PS『こみゅにてぃぽむ』を出展。おみやげアリ。
ブロッコリー	デジタルキャラクターグッズが多数あり。
マイクロキャビン	新作PZGの大会や、声優のトークショーがある。
マイクロネット	PSの３D・STG『雲海の撃墜王』を公開。
増田屋コーポレーション	『デジタルジグソーP』を５作と、AV体感機を展示。
マチルダ(ジョルダン)	PS『マッド・ジョージの魔界(仮)』は圧巻！
メディアエンターテインメント	新作３本を展示。声優によるグッズ抽選会もある。
メディアクエスト	新作７本を出展。ミニ４駆や声優のイベントも。
メディアクリエイト	ゲーム関連のビジネス誌『TV GAME PRESS』を紹介。
メディアワークス	『悠久幻想曲』初公開ほか、各電撃ゲーム誌を展示。
やのまん	新作RCG『RUNABOUTO』がプレイできる。
ユタカ	バンダイブース内にて、２タイトル展示。
ライトスタッフ	新作『アルナムの翼』以外に、発売中の作品多数。
リクルート(じゅげむ部)	人気ゲームコンテスト開催など。プレゼントもあり。
リバーヒルソフト	PS版『リフレインラブ』など２タイトルを出展。
ワープ	新作『Real Sound』ほか１作品を発表。

ゲーム会社社長と
業界キーパーソンの白熱対談

富士本 淳の 64の時代を語る

新連載 第1回



竹田氏に 初めて会ったときの 第一印象

技術者の方ですから、ハード屋さんにありがちな固いイメージを持ってました。ドアを開けて初めてお会いした瞬間は「やっぱり」(笑)。でもお話をすると本当は柔らかい人なんです。

N64とはただ遊ぶためのマシンではなく、ゲーム業界の流れを変えるために生まれたゲーム機だった。これから待っている「新しいこと」「おもしろいもの」。でもそのまえに真剣に語り合うべきだと思った。「64の時代」って何だろう？　ということについて。

文・構成／平林久和

やはり『ドラクエⅦ』の移籍騒動は、相当なインパクトがありました。この発表以来、N64ユーザーは、少なからず不安を感じていると思うんです。

新連載の冒頭で……しかもN64の開発責任者である竹田さんにこう言うのはどうかと思いますが、ちまたでは「プレイステーション好調」が伝えられているようです。まず正直なご意見をお聞きしたいのですが、このような状況をどのようにご覧になっていますか？

竹田：プレイステーションが世の中で売れているという事実はそのとおりであって、否定はしません。ＳＣＥさんは音楽ＣＤのような方向を目指した。つまり「タイトル数が少なくても良いソフトを」と考える任天堂と違って、いろいろな人たちにたくさんのソフトを作ってもらう方向を選んだ。

ＳＣＥさんは私たちとは進む方向が違いますが、成果が上がっているわけで、これからどうなるのか素直に興味があります。

さらにそこから『パラッパラッパー』のような挑戦的なゲームが出てきた。こういった成果も含めてわれわれはプレイステーションの功績を認めるべきだと思ってます。

任天堂は「業界の存続のためにＮ64を作る」と言った。生意気にも私たちは、一度ならず何度も、ゲーム業界全体のことを口にしたんです。ですから私たちは「任天堂対ＳＣＥ」といった、狭い視野の考えをすべきではないと思ってます。



⬅ＰＳソフト『パラッパラッパー』。リズムに合わせボタンを押す新感覚ゲーム。

富士本：今、Ｎ64は「難しいハードだ」と思われているようです。だからソフトが少ないのだ、と。ですが、本当のところはどうなんでしょう？　Ｎ64が難しいのではなく、新しいゲームを作る行為そのものが難しいのではないでしょうか。最近、そんなことを考えてます。

たとえば、今までにないゲームを作ろうとすると、新しい技術とゲームの普遍的なおもしろさとが、融合しなくてはいけないわけです。片方だけではダメですね。両方が合わさったときに両方の良いところがバッと出てくる。

Ｎ64が難しいのではなく新しい技術を――今までつちかってきた大切なものを殺さないで――どうやって生かすか。新しい技術は生かしかたが難しい。その準備に手間どったのは確かだと思ってます。難しいのはＮ64ではなく、ゲームを作る行為そのものだ、と。

竹田：なるほど。

富士本：ただ、手間どったから失敗したのではなく、準備に時間がかかるのは、初めから予定どおりのことでもありました。短時間でできるゲームは、それだけのものでしかありませんから。

Ｎ64は、ある意味で「ゲームを変える」という高望みをしたハードです。しかもそれは従来の延長線上では満足せず、新しいものを生み出そうとする、次元が違う高望みでした。

すなわち今すぐに旨(うま)いものを食べるか、1時間待ってもっと旨いものを食べるかの違いですね。それを善し悪しで語るのではなく、目的さえしっかりしていればどちらも成功といえると思うんです。単純に早くソフトがそろえば良いわけではない。

竹田：任天堂を理解してくださってありがとうございます(笑)。けれどＮ64がチャレンジしようとした新しい技術について、私

竹田玄洋氏

Profile● 任天堂株式会社 製造本部 開発第三部部長／N64本体開発責任者であるとともに、64DDの設計開発責任者。

たちの説明が足りなかったという問題はありませんか？

富士本：いや個人的にはそれは、説明すべきものではないと思ってます。……本来であれば、新しい素材というのはクリエイターが料理するものであって、その料理のしかたまで説明するのは、ハードメーカーの仕事ではないでしょう？

竹田：確かにそうです。

富士本：ファミコンの時代からゲームクリエイターも、サードパーティも、一定パターンの仕事にどっぷりとつかっていたふしがある。つまり、ハード技術者はどんどん新しい素材を提供する。それをソフト開発者は次々と料理していく。おもしろいゲーム作りの基本はこの循環です。

ですがゲーム業界では、ファミコンの登場あたりから、このような素材と料理の循環が忘れ去られていたのではないのでしょうか。N64のように新しい技術を満載したマシンは、ここ十数年も登場しませんでしたから。

料理人たちは新しい素材に慣れていない。そこで「このマシン(N64)は、今までやってきたことができない」——といった後ろ向きな発言が飛び出してしまったと思うんです。本当はそれじゃいけない。ゲームソフトの開発者は、このハードを、この技術を「どうやって料理してやろうか？」と手ぐすねを引くようでなくてはいけないのではないでしょうか。

竹田：ええ、ですからこれから出てくる料理を見てほしい。N64に正面からぶつかっているクリエイターたちの料理をですね。

われわれN64を開発した者としては「今からですよ」という感じがしています。私たちはN64から今後ますます良いゲームが出てくる自信を持ってますし、うちの宮本(任天堂情報開発部部長)も「良いゲームができるよ」と言ってます。彼らの頑張りがもうすぐ実を結んでくれると私は信じています。

N64が目指した「ゲームが変わる」以前のレベルで、ゲームの作りかたが大きく変わった、という問題はないでしょうか。

今までの家庭用ゲーム機では、ある程度ハードが処理できることは決まっていました。従来のゲームプログラマーは、ハードに命令を与えるような作りかたをしていたわけです。ですがN64というのはゲームプログラマーに「何でもできますよ、それなりに技術が必要ですけど……」とささやいているようなイメージがあります。こんな開発環境の変化に、まだゲームクリエイターのみなさんはとまどっているようにも思えるのですが……。

竹田：確かに「ゲームが変わる」を実現するためには、今までの考えを改めなくてはいけない部分があります。私たちはそれを長い目で見ていかざるをえない。けれど、その答えは必ず良い作品でユーザーのみなさんにお返しするつもりです。楽しみに待っていてください。

富士本：今、竹田さんがおっしゃった変化とは、開発ツールが変わったから起きた変化……という次元の問題ではないですね。

竹田：そうです。これもやはり、新しいものを作る難しさの問題といえるでしょう。

N64上のプログラムというのは、「グラフィックを表示する」「音を鳴らす」「ゲーム全体をどのように管理するか」の3つの要素に分かれているとします。「グラフィックを表示する」ことはそんなに難しくない。これは一定水準以上のプログラマーなら簡単にできることです。「音を鳴らす」のもそう難しくはありません。

ですが従来のゲームを作ってきた人から見ると、キャラクターの動きの管理、たとえばマリオが木に登って逆立ちしたあとに飛び降りたり……回転するシーソーに乗ってそれがグルグル回ったり……こんな表現が難しいんです。いわゆる「3D空間における当たり判定」のような考えかたですね。立体の中で物体を動かし、その重なり合いや衝突を管理するプログラム。これを書くのがいちばん難しいんです。



竹田玄洋×富士本淳

富士本氏に初めて会ったときの第一印象

富士本さんのことは、会う前から話に聞いてました。ある人が「自信家だよ」って。確かにそのとおりでしたね(笑)。でもそれを裏づける考えがあるし、根性もあるし。自分と同じ皮膚感覚を感じましたね。

INTER-VIEW

竹田玄洋×富士本淳

キャラクターの動きの管理は、２Ｄの世界ならば簡単にできたわけです。その２Ｄのゲームをゲーム業界は、ずっと作り続けてきました。けれど96年に完全な３Ｄ空間が表現できるＮ64が登場した。Ｎ64が目指した３Ｄの世界に慣れていただくには、相当の時間がかかる。これはある意味でしかたのないことかな、と思ってます。

富士本：ですがそのハードルをクリアすれば、『スーパーマリオ64』のような完璧な３Ｄゲームが登場する、ということですね。

竹田：テレビゲームはその歴史をスタートさせて以来ずっと、平行移動の概念に支えられてきました。日本に最初にやって来たテニス風のゲーム『ポン』は、ラケットもボールも画面上を平行移動していたでしょう。で、それから25年ものあいだ、ゲーム業界は、ずっと平行移動の技術でここまで来ているわけです。したがって平行移動から３Ｄの空間表現への移行は、そう簡単ではないですね。

あと残念なことに、ゲーム業界ではリバースエンジニアリングという作業が、日常的に行われてきました。リバースエンジニアリング＝他人のプログラムを読む。つまりこの業界では他社のプログラマーがどうやってゲームを作っているのかが、簡単にわかってしまう時代が長かったんです。どこかの会社からヒットゲームが出たら、そのゲームを買って、プログラムの中味を見るのは、なかば当たり前のことだった。

ところがＮ64ではリバースエンジニアリングが通用しなくなってます。他人の技術を盗むリバースエンジニアリングが、良いとは全然思いません。これは技術者のモラルに反する悪しき行為です。ですが、リバースエンジニアリングによって、いろいろな人がゲームを作れるようになったという側面もあったんですね。こうやってゲームソフトの数は増えていった。良くも悪くも、これが今までのゲーム業界の歴史です。

富士本：確かに従来の２Ｄゲームならば、他人が作ったものを見て、プログラマーはすぐにヒットゲームのノウハウを吸収できました。そこからまあまあの品質のゲームが、量産できるというプラスの面もありました。けれど恐ろしい反動もあった。そのいい例が「似たようなゲームがたくさん出る」とゲーム業界がさんざん言われた、あの不幸な現象だと思います。

ゲーム業界は「粗製濫造」が昔から戒められてきたわけですが、その根底にはリバースエンジニアリングの悪しき慣習があるのだと思います。

竹田：かといってＮ64のゲームは「誰のマネもしないで作れ！」というのは厳しすぎるとも思ってます。そこで私たちは、ある種の啓蒙的な情報提供をして、クリエイターのみなさんをサポートしていきたいと思っています。あと開発を支援するライブラリ（開発者に配布する基本プログラム）についても整備を進めているところです。

富士本：そのへんのバランス感覚がなんとも難しいですね。ようするに似たようなゲームが次から次へと出てくる。このような状況を防ごうとする狙いからＮ64は設計されたのに、ライブラリを丸ごと開発者にゆだねてしまうと、パターン化されたゲームが生まれる可能性もある。

竹田：一長一短です。Ｎ64を開発した目的からすると、当然ながら「真似ゲーム」をなくす方向を選ばなくてはいけない。しかしそれでは、せっかく生まれたおもしろい企画の実現が遅れてしまう危険性もある。では、どのポイントで矛盾する両者の仲裁をするのか。難しいところではあります。

竹田さんから「新しいゲームを作るのはたいへんだ」という、正直なご意見を聞かせていただきました。ようするにN64はゲームの歴史の転換点にあるマシン。そこで普通の人にはわかりにくい、技術の問題や業界構造の問題にまともにぶつかっているというのですね。けれどこの壁を突破したら、ゲーム業界は新しい歴史が始まる。そう思っていいのでしょうか。

竹田：はい。光はもう見えていますね（笑）。ひとつエピソードを紹介しましょう。

先日、カナダでゲーム制作を教えている



富士本 淳（株式会社セタ・代表取締役社長）
N64ハードに詳しいゲーム会社社長。

短大に行ってきたんです。そこにはアメリカの雑誌でもたびたび紹介されるクロード先生という校長先生がいらっしゃいます。彼は大阪大学で日本語を学んだカナダ人で、ゲームにたいへん造詣（ぞうけい）が深い。その彼がゲームが好きで好きでしかたない高校卒業者向けに、短大を開校したんです。

この学校は教えかたがユニークでした。今までにあるゲームを教えるのではなく、根本的なものの考えかただとか、チームワークだとかを教えている。日本人からするとアメリカ人やカナダ人がそういうことを重視すると思えないんですが(笑)……ともかく、そういった根っこの部分からゲーム制作を教えているんです。

富士本：おもしろそうな試みですね。

竹田：ええ。仕事をする仲間の大切さのようなことから高度な数学まで。ゲーム作りに必要な事柄を、この学校はきちんと教えていました。学生さんは高校を卒業したばかりですが、やる気さえ与えれば「きれいにものを作る」とクロード先生はおっしゃってました。

そこで気づいたことがあるんですが、学生さんたちは頭で習っていないんですね。また、変なクセや先入観がまったくない。これがすごくプラスに作用していると感じました。ですから、先ほど話に出た「3D空間の当たり判定」や「データ構造」、「オブジェクト指向型のプログラム」……といったN64の開発につきまとう概念を、彼らはすんなりと理解しているんです。今まで「新しいゲームをつくるのは難しい」という話ばかりしてしまいましたが、どうやらそんなことばかりでもない。「うまくいく方法を考えたら、思いついたよ。えっ、それって〝オブジェクト指向型のプログラム〟っていうの？」という自然な感じで、新しい技術を吸収している人たちもいるんです。

その学校で私は、N64に関するディスカッションに参加して、拍手喝采（はくしゅかっさい）で迎えられました。少し恥ずかしかったのですが「64の時代」を支えてくれる次の世代の人たちを見た思いがして、うれしかったですね。

富士本：カナダの学校のようすがわかるような気がします。今までの家庭用ゲーム機は、性能面での制限があまりにも多かった。だから特殊な作りかたをせざるをえなかった。

そういうわけで、従来のゲーム開発者は家庭用ゲーム機特有の変則フォームのようなものが身についてしまってるんですね。このテクニックがかえってじゃまになる。N64はコンピュータの自然な考え方でソフトを作るコンセプトですから、特殊なテクニックはかえって必要ないんです。

竹田：N64から頻繁（ひんぱん）に使われるようになったオブジェクト指向型のプログラムとは、教科書で習うものではないと思います。ゲームを作る人が、そうしたほうが「あとでうまくいく」、そうしたほうが「あとで楽ができる」と考える。すると自然に生まれるものだと思います。

ところが今までの家庭用ゲーム機では違っていた。たとえば「自動的に成長する」というオブジェクト指向型のプログラムは、どうしても書けないわけです。マシンの制約があるからですね。ですので、ゲームの場面が進むごとにパラメータの数値を加算していくような……ゲームクリエイターのみなさんは、富士本さんがおっしゃる「特殊な作りかた」をせざるをえなかった。

けれど、はじめは発想したりテクニックを覚えるのに苦労しても「自動的に成長する」プログラムのほうが「あとで楽ができる」。こんな発想から作られたN64のソフトが、今後は増えると期待しています。

これからN64を買うユーザーにとってはうれしいことに、N64本体が16800円に値下げされました。そして年内には64DDが発売されます。今年のN64はどうなるんでしょうか。まずストレートに竹田さんにお聞きしますが、64DDのハードウェアは、もう完成しているのですか？

竹田：もう完成しています。ですので「ハードを売れ！」と言われたら、もう今すぐにでも売れる状況になっています。ハードおよびシステム設計の担当者として、われわれは開発ツールのサポートをもっと良くするという仕事が少しは残っています。けれど、もうすでに64DDは量産できる体制にあります。ただし対応ソフトの完成にはまだ時間がかかるようですが。



⬅64DDの「電話」を使った新感覚通信ゲームとは？ 詳しくは次号で！

大容量の書き換えメディア——64DDはゲームをどう変えるのでしょうか？

竹田：いろいろあります。いろいろありますが、ネットワークには真剣に取り組みます。いや、あえてネットワークといわないでもっと生活感があって身近な「電話」と呼びたい。今は「電話」をゲームに使おう……という言いかたをしているのですが、これがすなわち64DDの最大の魅力ではないかと思ってます。

「電話」をゲームに使うことについてわれわれはずっと研究してきました。その成果を、ようやくN64ユーザーのみなさんに問うことができる。「電話」が、これからのゲームにとって必要なおもしろい仕掛けになるのではないかと思っています。

——以下次号に続く。



N64を開発した者としては“今からですよ”という感じです

TIME

タイムアタックチャンス!!

キミのベストタイムを、全国のみんなと戦わせよう！ ハガキ1枚で気軽に応募できるから、ガンガン挑戦してね!!

キノピオハイウェイ

任天堂公式タイム 02'38"59

ショートカット使用者が数名いましたが、コントローラパックに記録が残らないので、ピーチサーキットと同様ここでは無効とさせていただきました。

順位	氏名／地域（キャラ）	タイム
1位	高橋和哉 岐阜県(キノピオ)	2'33"61
2位	開澤拓弥 北海道(キノピオ)	2'34"04
3位	大久保 哲 神奈川県(キノピオ)	2'34"35
4位	田中智之 新潟県(キノピオ)	2'34"52
5位	小西優司 三重県(キノピオ)	2'34"62
6位	大野友嗣 福島県(キノピオ)	2'34"63
7位	塩入 徹 大阪府(キノピオ)	2'34"72
8位	山田英樹 神奈川県(キノピオ)	2'34"73
9位	宮崎一也 兵庫県(キノピオ)	2'34"93
10位	荻生秀作 神奈川県(キノピオ)	2'34"94
10位	吉岡功雄 岡山県(キノピオ)	2'34"94

〈12位〉左海裕幸／大阪府(キノピオ) ……2'35"00
〈13位〉文屋慶紀／北海道(キノピオ) ……2'35"04
〈14位〉石井直也／宮崎県(キノピオ) ……2'35"06
〈15位〉飯田英二／大阪府(ピーチ) ……2'35"13
〈16位〉上坂 誠／福井県(キノピオ) ……2'35"14
〈17位〉馬野 悟／埼玉県(キノピオ) ……2'35"19
〈18位〉山田亮太郎／神奈川県(キノピオ) ……2'35"29
〈19位〉清水健太郎／愛知県(ヨッシー) ……2'35"30
〈20位〉平山豊隆／愛知県(キノピオ) ……2'35"33
〈21位〉高畑 太／岡山県(キノピオ) ……2'35"34
〈22位〉河合伸一／滋賀県(キノピオ) ……2'35"36
〈23位〉篠原利典／愛知県(ヨッシー) ……2'35"37
〈24位〉西川雅明／神奈川県(ヨッシー) ……2'35"40
〈25位〉田辺伸也／東京都(キノピオ) ……2'35"56
〈26位〉山岸康志／長野県(キノピオ) ……2'35"57
〈27位〉西口竜也／兵庫県(ヨッシー) ……2'35"58
〈27位〉谷内博一／滋賀県(キノピオ) ……2'35"58
〈29位〉黒木純也／宮崎県(キノピオ) ……2'35"63
〈30位〉村山好孝／埼玉県(キノピオ) ……2'35"68

マリオサーキット

任天堂公式タイム 01'17"57

前回の一連の記録がスゴすぎて、今回ちょっとひと段落。前回からの1位は変わらず。次回「年齢層別ランキング」(下欄参照)でもう一発盛り上がろう！

順位	氏名／地域（キャラ）	タイム
1位	大久保 哲 神奈川県(キノピオ)	0'51"94
2位	左海義和 大阪府(キノピオ)	0'52"30
3位	難波利彰 岡山県(キノピオ)	0'52"63
4位	足利 豊 神奈川県(キノピオ)	0'52"67
5位	山本太朗 栃木県(キノピオ)	0'53"04
6位	上坂 誠 福井県(キノピオ)	0'53"05
6位	森川裕文 岡山県(ピーチ)	0'53"05
8位	倉石寛之 長野県(キノピオ)	0'53"29
9位	飯田洋一 神奈川県(ヨッシー)	0'53"36
10位	谷川裕昭 神奈川県(ヨッシー)	0'53"37

〈11位〉河合伸一／滋賀県(キノピオ) ……0'53"41
〈12位〉岸野 直／兵庫県(ヨッシー) ……0'53"46
〈13位〉福岡博之／大阪府(キノピオ) ……0'53"81
〈14位〉淀 宏治／香川県(キノピオ) ……0'54"16
〈15位〉吉本哲也／大阪府(ヨッシー) ……0'54"44
〈16位〉廣角匡彦／兵庫県(ピーチ) ……0'54"60
〈16位〉小沢直人／島根県(ヨッシー) ……0'54"60
〈18位〉神谷潤一郎／愛知県(キノピオ) ……0'54"76
〈19位〉小西和樹／愛知県(キノピオ) ……0'54"91
〈20位〉浅沼勇樹／岩手県(キノピオ) ……0'55"33
〈21位〉摩庭勇司／群馬県(キノピオ) ……0'55"86
〈22位〉竹内一貴／東京都(ヨッシー) ……0'56"17
〈23位〉森下裕樹／兵庫県(キノピオ) ……0'56"43
〈24位〉石橋啓太／岩手県(ヨッシー) ……0'56"52
〈25位〉岩畠孝行／石川県(ヨッシー) ……0'56"57
〈26位〉尾崎竜二／三重県(ヨッシー) ……0'57"63
〈27位〉長嶋 健／東京都(ヨッシー) ……0'58"72
〈28位〉西川龍一／和歌山県(ヨッシー) ……0'59"62
〈29位〉古川慎二／岐阜県(キノピオ) ……1'02"29
〈30位〉伊達博厚／福岡県(キノピオ) ……1'04"58

ヒュ～ドロいけ

任天堂公式タイム 01'52"49

今回は各コース上位入賞者5名に任天堂オリジナルN64ウエストポーチを送ります。今回は、このコースがいちばんの盛り上がりだったのだ。

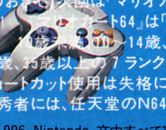
順位	氏名／地域（キャラ）	タイム
1位	坂井直人 神奈川県(キノピオ)	1'46"87
2位	三須健太郎 神奈川県(キノピオ)	1'47"17
3位	吉村深翠 神奈川県(ヨッシー)	1'47"45
4位	平田 聡 京都府(キノピオ)	1'47"47
5位	大久保 哲 神奈川県(キノピオ)	1'47"53
6位	山岸康志 長野県(ヨッシー)	1'47"82
7位	楠田惣彦 兵庫県(ピーチ)	1'48"00
8位	上田友博 兵庫県(キノピオ)	1'48"08
9位	開澤拓弥 北海道(キノピオ)	1'48"18
10位	中野真憲 京都府(ヨッシー)	1'48"22

〈11位〉西川英男／大阪府(キノピオ) ……1'48"34
〈12位〉小西優司／三重県(キノピオ) ……1'48"47
〈13位〉尾崎順一／大阪府(ヨッシー) ……1'48"50
〈14位〉中西宏人／大阪府(キノピオ) ……1'48"53
〈15位〉難波利彰／岡山県(キノピオ) ……1'48"60
〈16位〉河合伸一／滋賀県(キノピオ) ……1'48"61
〈17位〉西口竜也／兵庫県(キノピオ) ……1'48"81
〈18位〉井田洋平／兵庫県(キノピオ) ……1'48"82
〈18位〉平山豊隆／愛知県(キノピオ) ……1'48"82
〈20位〉上坂 誠／福井県(キノピオ) ……1'48"93
〈21位〉丸山直将／長野県(ピーチ) ……1'48"96
〈21位〉門 佳宏／神奈川県(ヨッシー) ……1'48"96
〈23位〉米村 崇／兵庫県(ヨッシー) ……1'49"02
〈24位〉富田右城／岡山県(キノピオ) ……1'49"09
〈25位〉新沼英浩／北海道(ピーチ) ……1'49"13
〈26位〉篠崎利典／愛知県(ヨッシー) ……1'49"16
〈27位〉西出人志／東京都(キノピオ) ……1'49"32
〈28位〉金津正人／青森県(キノピオ) ……1'49"37
〈29位〉高橋和哉／岐阜県(キノピオ) ……1'49"49
〈30位〉浅井耕太郎／千葉県(キノピオ) ……1'49"67

任天堂主催「マリオカート64タイムトライアル」上位入賞者

順位	氏名／地域（年齢）	タイム	順位	氏名／地域（年齢）	タイム
1位	村上 宏 愛知県(13)	0'50"52	6位	本多 邦芳 愛知県(16)	0'52"86
2位	大久保 哲 神奈川県(16)	0'51"98	7位	内山 真一郎 北海道(15)	0'52"87
3位	一宮 智紀 北海道(15)	0'52"59	8位	松元 英司 大阪府(17)	0'52"93
4位	井上 正人 兵庫県(19)	0'52"78	8位	君塚 龍喜 東京都(20)	0'52"93
5位	有永 恭平 兵庫県(17)	0'52"79	10位	新山 祐樹 東京都(9)	0'53"02

〈10位〉崔 基一／東京都(24) ……0'53"02
〈12位〉神庭 知宏／島根県(16) ……0'53"04
〈12位〉吉野 元樹／新潟県(22) ……0'53"04
〈14位〉内藤 浩幸／三重県(23) ……0'53"06
〈15位〉広橋 孝亮／高知県(15) ……0'53"10
〈15位〉足利 豊／神奈川県(16) ……0'53"10
〈17位〉中川 裕／愛知県(15) ……0'53"11
〈18位〉藤原 祥記／千葉県(19) ……0'53"12
〈18位〉西崎 太陽／大阪府(21) ……0'53"12
〈20位〉松並 桂一／京都府(24) ……0'53"13
〈21位〉本多 俊貴／愛知県(14) ……0'53"14
〈22位〉千代 雅典／東京都(17) ……0'53"20
〈23位〉堅田 雄介／高知県(15) ……0'53"21
〈23位〉佐藤 和明／山形県(17) ……0'53"21
〈23位〉岡入 大喜／大阪府(17) ……0'53"21
※以下100位まで。都合によりここまでの掲載とさせていただきます。



【応募のおきて】次回は『マリオカート64』と『ブラストドーザー』の2本立て！『マリオカート64』は「マリオサーキット年齢層別ランキング」！ [illegible]～14歳、15～19歳、20～24歳、25～29歳、30～34歳、35歳以上の7ランクで好タイムを大募集。今回は山越えのショートカット使用は失格にするので注意してね。各ランクの成績優秀者には、任天堂のN64オリジナルグッズをプレゼント。

そして『ブラストドーザー』は「マリーン地区」でのタイムアタック。車のタイプは自由だぞ。コントローラパックを差していないとセーブされないから気をつけよう。優勝賞品はなんとあの、ゴールドコントローラ！ 手に入れる最後のチャンスかも!?

応募方法は、ハガキにコース名(マリオサーキットかマリーン地区)と記録(必ず1枚につきひとつ)、使用カートまたは車、住所・氏名・年齢・電話番号を書き、以下のあて先まで。成績優秀者には編集部から連絡し、記録確認のためコントローラパックを、また「年齢層別ランキング」では年齢を証明するものをあわせて送っていただきます(確認後返却)。しめ切りは4月7日(必着)。

【あて先】〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃NINTENDO64編集部「タイムアタックチャンス」係まで


『魔獣水滸伝KIZNA2　LOAD:12』
AD 1997.01.14 PM11:00 HIROSHIMA
LOAD
ザザーッ
ああ
ウワサには
聞いているよ！
なんだって？
……
「稲妻のシン」？
雨の広島にひとりたたずむキズナ……
今また水滸伝の仲間との再会のとき……
まだ20代だってのに
壱口会の会長に
認められて
会長の護衛役を
やっている
山和組の組長の
ことだろ……
もとはBAKARAって
暴走族の総長を
やっていたらしいが
対立組織の
総長との
タイマンで
相手の眼球を
えぐり出して
刑務所送りに
なったらしい…



※この物語はフィクションです。実在の人物・団体・事件などにはいっさいの関係はありません。


電撃コミックEX
魔獣水滸伝KIZNA①②巻
売り切れ店続出中!!
魔獣水滸伝
KIZNA
[キズナ]
底抜けの極道だってウワサよ!!
原作／ビトウーゴウ
作画／夏野すいか



今度の相手はいきなり極道者だぞ!!
どうすんだよみさお？
大丈夫やてキズナちゃん！
霹靂火の秦明ったってあの声がでかいだけのチョイ役やろ
ヤツは全国でも1、2を争う広域暴力団の直系組長さんなんだぞ
それよりキズナちゃん……
極道っていってもどうせチンピラやって!!
どー
トホホ……
ヘタをするとコンクリ詰めで海へドボンかあ!?


ちゃっちゃと残りの魂玉を集めて……
早く帰ってきてね!!
もうすぐキズナちゃんは……
父親になるんやから……
パシャ


なぜだ…
なぜこんなに
心が
落ちつかねえ!?
山和組
日本最大の広域暴力団
壱口会会長の
護衛役といえば
若頭・会長補佐へと
つながる
最速の出世街道だ!
女や金にゃ
何ひとつ
不自由してねえし
自分の組のシマも
着実に広げてきている
それなのに
……
なんで心が
こんなに
満たされ
ねえんだ!!
力だ
!!



あらすじ

古代中国の冒険から生還したキズナは、事件の元凶である魂玉を封印すべく、水滸伝の豪傑たちの転生体を倒す旅を始める。順調に魂玉を集めるキズナだったが、古代中国時代の仲間に出会う中で、魂玉を持って転生した仲間を殺さねばならない自分の宿命に気づきがく然とする。



なんだこりゃ
ゲホッ!
防弾ガラスが割れちまったでぇ……
ゲホゲホッ
ガン
ガン
誰だ!?
殴り込みか!?


極道仮面参上!!
防弾チョッキに米軍即効性麻酔ガス弾か……
ふ…ふざけやがって



最初に防犯用の電源をカットしたってことはとうぜん電話線も切ってあるんだろ!?
ちなみに携帯電話のたぐいもかからないと思うけど…
やってみるかい？
お前さんひとりか？いい度胸……
だっ!!


やっぱ
アンタ…
すげえ
強(つえ)えわ!!





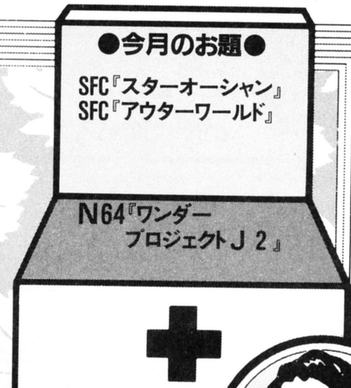

なんだか
なあ……
ヤツのいうとおり……
さっきまでより充実しているような気がするぜ……
!!
秦明！
兵士どもにそうキツくあたるな！


「力」を
望む者は…
「情」を
失う…
自分に厳しく
あろうとする者ほど
他人にも厳しくある
ところが
「自分にできることが
なぜお前にはできない」
という思いは…
その人との価値観が
違うと何の意味も
持たないものさ
「愛情」や「友情」の
ない人生は……
ただむなしいだけだぞ!!
ああっ…


俺のアニキじゃねえか……
へへへっ……くやしいなあ……
誰かと思えば……
頬をぬらすのは非情の雨か
キズナの胸にひそむ悲しみを今は誰も知らない
仁義の涙か……
すまんな秦明!!
SAVE:DATA12　霹靂火の秦明2
NEXT AD1997.2.28. AM10:10 AOMORI
SAVE
これで残る魂玉はあと22個!!

ゲームでお悩みの貴兄に！

ゲーマーの薬草箱







当コーナーでは、GB､FC､SFC、N64のゲームの質問にお答えしております。どんなに古いソフトでも大丈夫。遠慮せずにお手紙ください。ただし、この他の機種はご遠慮ください。

SFC『スターオーシャン』

質問

リヴォースタワーのセーブポイントのすぐ後のスイッチをどう押せばいいのかわかりません。どうすればトビラは開くんですか？

埼玉県　あ!!さん

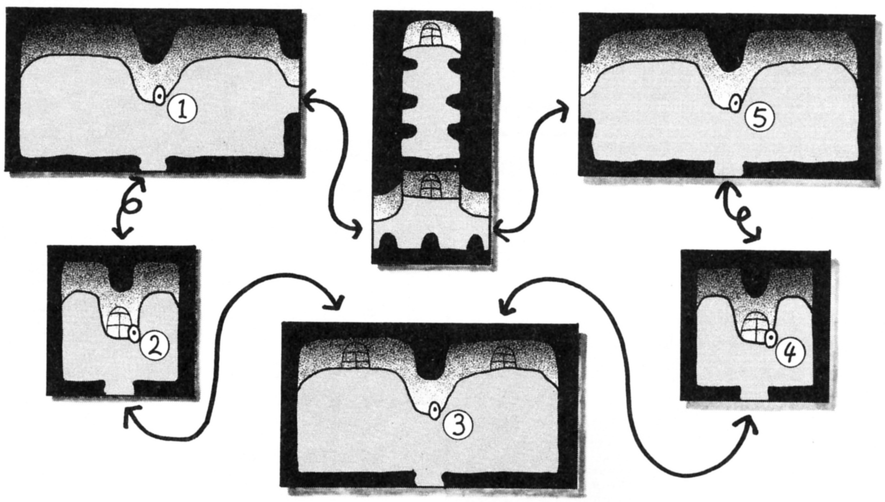
答のツボ　カワチ山田

ここのスイッチは、ヒントがないので迷いますよね。そんな迷える、あ!!さんにズバッと答をお教えいたしましょう。

右のMAPの順番どおりに押せばトビラが開くのだ。以上終わり。………あう。なんか、それじゃさみしいのでチト解説。このスイッチは、間違った順番で押すと前に押したスイッチが消えるんですよ。それに気づけば、スイッチを押す順番を探すのはそう難しくないハズです。

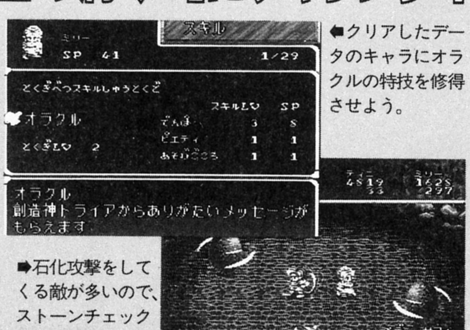


⬅このトビラの先にラスボスが待っているぞ。準備はOK？



クリアしたら「七星の洞くつ」にチャレンジ！

このゲームの質問で多いのが、この洞くつのところ。で、詳しくやるのもアレなんで、代表的な場所だけ答えます。まず、レディーファーストと書かれた場所は、文字どおり女性キャラ全員をパーティの先頭に配置すればOK。見られるのが恥ずかしい像は、画面内に像が入らなければよい。

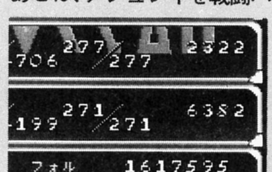


⬅クリアしたデータのキャラにオラクルの特技を修得させよう。

➡石化攻撃をしてくる敵が多いので、ストーンチェックは必ず装備しよう。

皇竜奥義について…

これは、いまだに質問が多いっす。言えることは、ヴァン王国のアシュレイの質問に①、①、②、いいえと答え、あとは、アシュレイを戦闘パーティに入れて戦闘しまくる。



⬆これが皇竜奥義を入手した直後の戦闘回数です。参考になる？



⬆ある程度戦闘するたびに、シルヴァラントでPAを起こそう。

俺とゲームと

なんと、３月14日にN64本体を¥16,800に値下げするらしいじゃないですか（この原稿書いてるのは２月下旬）。絶対値下げしないと言っておきながら……。値段が下がることはよいことだけれども、１万円近くも下がるのはちょっとねえ。それ以前に購入したユーザーに悪いとは思わないのでしょうか？　それにN64の値段を下げてもソフトが少ないんじゃ、どうしようもないのでは？（編注：でも安いのはやっぱいいよ）：カワチ

8ビットから64ビットまでゲームの質問完全対応

SFC『アウターワールド』

質問
以前「薬草箱」で取り上げていたSFC『アウターワールド』を買ったんだけど、１面からいきなりつまっちゃいました。どうやったら先の面に進めるんですか？　教えて！
福島県　カベくん

答のツボ　ビリー河原
さりげなくおもしろい『アウターワールド』。そのおもしろさを広めるために、今回は序盤の１～３面を攻略しちゃうぞ。

前回の『プリンス　オブ　ペルシャ』に引き続いて、今回オレの担当するゲームも「アメゲー」の『アウターワールド』。最近「アメゲー」づくしだったので、割とかんたんに１面をクリアできましたよ。以前にクリアしたこともあるゲームだったせいもあるけど、やっぱり「アメゲー」が肌にあっていたんだね。ちょっとガッカリな感じだけど、ちゃっかり先の面までバリバリプレイしちゃいました。そんなワケ（？）で、１面のクリアのしかたを説明していこう。あと、実際にプレイして２面と３面でもつまづきやすいと思ったので、そちらの面についてもあわせて説明していこう。

STAGE1

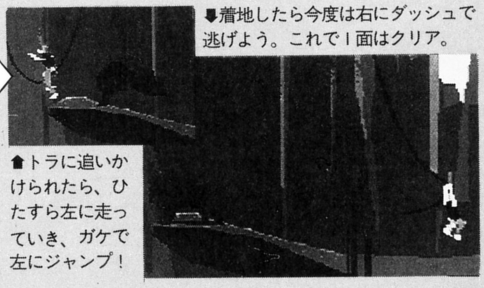
この面のポイントは、地面の敵を貧弱なキック（笑）で全部倒しておくこと。そうしないと、この面の最後に登場する敵から逃げ切れなくなってしまうぞ。



⬆とにかく、スタートしたら✚上を押し続けて水中を出ること。水から出たら右に進んでいこう。



⬆地面にいる敵を貧弱キックで全部倒そう。次に登場する敵（トラ）から逃げるための下準備ってとこかな。



⬆トラに追いかけられたら、ひたすら左に走っていき、ガケで左にジャンプ！

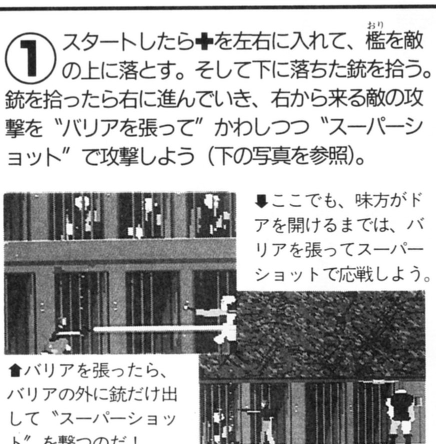
⬇着地したら今度は右にダッシュで逃げよう。これで１面はクリア。

STAGE2

スタート直後に入手する銃の使いかたが、この面の最大のポイント。なぜなら銃の特殊機能である〝バリアを張る〟と〝スーパーショット〟を、的確に使っていかないとクリアできないからなんだ。銃には弾数制限があるから乱発は厳禁だぞ。



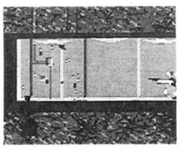
① スタートしたら✚を左右に入れて、檻(おり)を敵の上に落とす。そして下に落ちた銃を拾う。銃を拾ったら右に進んでいき、右から来る敵の攻撃を〝バリアを張って〟かわしつつ〝スーパーショット〟で攻撃しよう（下の写真を参照）。



⬇ここでも、味方がドアを開けるまでは、バリアを張ってスーパーショットで応戦しよう。

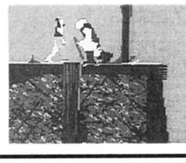
⬆バリアを張ったら、バリアの外に銃だけ出して〝スーパーショット〟を撃つのだ！

② 画面が切り替わったら速攻で敵を撃つ。次にカベの電源ケーブルを破壊しよう。これでMAPの③の場所（敵がいる場所）の開閉ドアが開かなくなるのだ。



⬅この場所で死んでしまうケースが非常に多い（涙）。

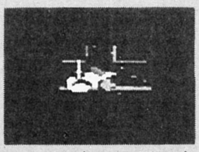
③ ②でちゃんと電源ケーブルを破壊していれば、この場所は全然問題ない。あとは、味方が開けてくれたマンホールに入れば、めでたくクリア！



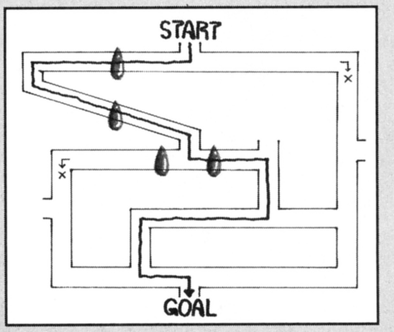
⬅ここまで来れれば、立派な「アメゲーマー」だ。

STAGE3

自分の周り、わずか１キャラ分先も見えないので、ちょっとだけ苦労する面だ。しかし、右のマップさえ見れば簡単。マップに描いてある「水のしずく」の場所は、上から水が吹き出してくるところを表している。これさえ注意して進めば、余裕でクリアできるハズ。



⬆上から吹き出してくる水は止まる時間がかなり短い。水が吹き出しているときに、体を水に当たらないギリギリの位置まで近づけておかないと、通り抜けられないぞ。



パスワード集

本当はちゃんと順番にプレイしてほしいんだけど、どうしてもクリアできない人のために、特別に２～４面までのパスワードを一気に掲載!!

STAGE2 ……HTDC
STAGE3 ……CLLD
STAGE4 ……LBKG

俺とゲームと
最近、プレイしていないソフトが異常に増えています。人に「ひとつのソフトをクリアしてから、次を買えばいい」と言われるんだけど、無類のゲーム好き・編集部のある場所が秋葉原に近い（電車で１駅）・徹夜明けで思考力低下の３ヒットコンボでガード不可。そのせいでソフトの増加率に反比例して、お金が激減中（泣）：ビリー



N64『ワンダープロジェクトJ2』

質問

マジテカの宝の夢と過去は手に入れたのですが、未来と幸せが手に入りません。どこにあるのか教えてください。場所を地図にしてくれるとうれしいです。

宮城県　佐藤智美さん

答のツボ　カワチ山田

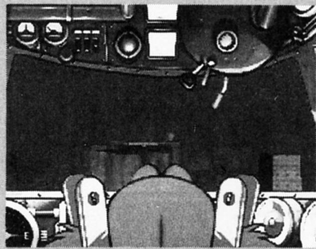


海底はマップがないとつらいよね。つーことで、マップをつけましたよん。喜んでいただけたでしょうか？

海底マップは作るの大変でした。ですから、すり切れるぐらいに活用してください（チト意味不明）。で、海関係はイベント（ジョゼットの実績を獲得できること）が多いので、ついでに紹介しておきます。まだ、実績を獲得してない人は、参考にしてほしいッス。

Ⓐ夢

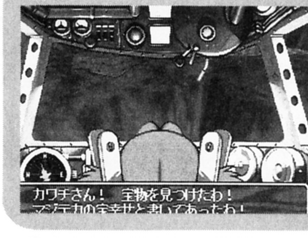
スタート地点から南に少し進むと、ひらけたところに出る。そこから西に進み、柱のようなものが並んだ場所に出たら、さらに西に進むと、色の違う柱がある。その先のガケにあるのが「夢」だ。



⬅ガケの上に目立つように置いてあるぞ。

Ⓑ幸せ

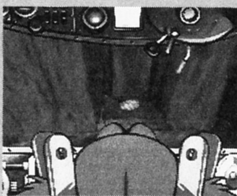
スタート地点から、東にまっすぐ進む。レースの入り口を抜けて、さらに「漁師のアカシ」があったところをさらに進み、突き当たりを南に進むと「幸せ」がある。



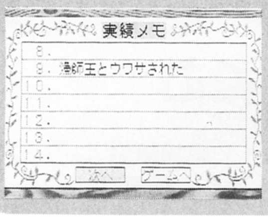
⬅4つの目印がある割れめの中にある。

●漁師になろう！

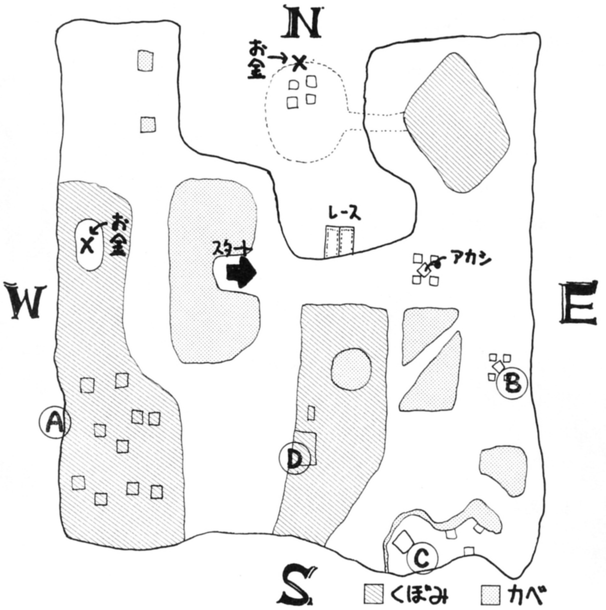
漁師になるには、まず「漁師のアカシ」を見つけなくてはならない（マップを参考にしよう）。で、せっかく漁師になったのだから漁師王を目指そう！　深海魚を50匹ぐらい捕ればなれるはずだ。



➡スタート地点の近くにあるので、そんなに苦労しないハズ。

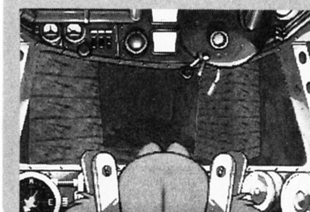


⬅マジテカの宝を探しながら漁師王を目指せば、一石二鳥でグーです。



Ⓒ未来

「幸せ」があったところから南に進み、細い通路を進んでいく。さらに茶色の柱が立っている通路を進んでいくと、ひらけたところに出る。そこにある割れめの中に「未来」がある。



⬅通路にぶつかって、HPを減らさないようにネ。

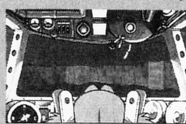
●深海レースにレッツトライ!!

「漁師のアカシ」をゲットしたらフィッシャに見せよう。すると会員証がもらえる。会員証には深海レースに行ける暗号が書いてある。その暗号を海底のトビラの前で入力すると、深海レースに参加できるようになるぞ。



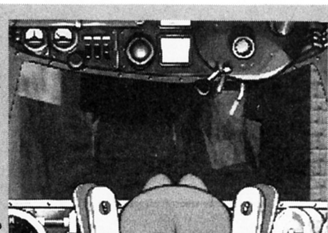
⬆会員証の暗号ぐらいわかるよね？

⬇魚をたくさん取ればスピードがアップする。



●過去

スタート地点から東に進み、くぼんでいるところを下に潜っていく。そして南に少し行くと茶色の柱があり、奥の建物の下にすき間があるので進んでいくと、赤い物体がある。この近くに「過去」があるぞ。



⬅茶色い柱が目印です。奥に赤い物体があるのが見えるッス。

ゲームの質問受け付け中

あなたのハガキがあって薬草箱は存在できるのです。
さぁ今こそハガキを送るとき。迷っているヒマはなし。

私がお答えします

激ムズゲームはおまかせ！
ビリー河原



買ったソフトがすべてクリアできるのはいつの日か…。ソフト出すぎだし、みんな買いすぎなのかも…。

最新から古めの作品までOK！
カワチ山田



定価でN64を買ったものとして、本体値下げは複雑な心境？　でもPSやSSの値下げっていう前例も…。

あて先はこちら
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
「電撃NINTENDO64
ゲーマーの薬草箱」係



俺とゲームと

最近、異常に眠いんですよ。別に仕事のしすぎで、寝不足で眠いんならよいのですが、いっぱい寝ているのに眠いんですよ。春が近いからというには、チト早いし。これだけ眠いと仕事に影響が出てきているかも。それでなくても仕事しないのに……困ったモノです。ちなみに昔から、履歴書の趣味の欄には「寝ること」と書く私です（趣味かい！）。：カワチ（ゲームと全然関係ないですね、スマンス）



話題作を続々発信！
月刊電撃コミック
ガオ！
5月号 3月27日(木)発売
特別定価450円
TV
アニメ化決定！
4月より放映開始
詳細は本誌にて
脱がしまくり！
障壁、妨害なんのその、無敵の3人が異世界を行く！
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
外道パワー炸烈！
あかほりさとる原作のもうひとつの法族狩り物語!!
ソーサラーハンターストーリー
シーバス1-2-3
原作／あかほりさとる 作画／ゆうき未来
特選お祓い
ホーンテッド
HAUNTED じゃんくしょん
聖徒会と学校霊たちのオカルト・コメディー
夢来鳥ねむ
迎夏生、臣士れい＋あかほりさとる、吉富昭仁、真鍋譲治、しろー大野、相川有＋大塚英志、沢田翔 ほか
ついに出た！「食べる男」特集号!!
月刊電撃コミックガオ！4月増刊号 大好評発売中 特別定価590円
吉富昭仁描き下ろしコミック112ページ（！）掲載
EATMAN
総力特集号
TV
アニメ絶好調！
毎週木曜日25:15〜25:45
テレビ東京にて
放映中
「ガオ！」だからできるアニメ最新㊙情報
©吉富昭仁・メディアワークス／バンダイビジュアル
豪華執筆陣による読切コミック満載!!
ナースちぇいさー
臣士れい
ほか
コミック電撃大王
DAIOH
4月号
絶賛発売中
定価620円
美少女、メカならおまかせ！
うたたねひろゆき、せたのりやす＋ビトウゴウ、桐嶋たける＋中村うさぎ、西野司、蘭宮涼、近藤和久＋矢立肇・富野由悠季ほか
イラスト/うたたねひろゆき
奇数月18日発売！次号は5月17日発売です。
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5213（メディアワークスコミック編集部）

史上最低（←だいめー）の読者ページ



全N64誌で最高の読者投稿コーナーと自負するお山の大将的ページ。

✸意外とみんなが苦労しているページです。



（編注：⬇今回、はっぱが各人を紹介しています）

中川だいめー

原稿に詰まってくると、いきなり掃除を始める人。そんなことする前に原稿を書きましょう。時間守らない人は嫌われちゃいますよ。



天堂はっぱ（初号機）＆天堂サンディ（弐号機）

集計に追われる毎日です。ところで、いつのまにサンディさんの（仮）がとれたの？ 上の人もいいかげんですねぇ。もう大変です。



ロン

本当にマックを買うみたいですね（編注：マックはパソコンです）。そんな高いものを買って何に使うんでしょう？ ゲーム？



and You!

ゲームの素（略称「素」）は、だいめーの独断と偏見でお贈りする、豪華絢爛、絶対無敵、ポロリありの独占女の60分な読者さまページです。こんな支離滅裂なページですが、主役は読者さま、アナタなのです！ 知ってましたか？ 知ってますよねぇ。それではハガキを書き（描き）ましょう。一日1枚、1カ月で約30枚。これだけやったら、投稿者ハイになることうけあい。聞いた話によると、「素」に投稿するのって黒魔術よりもおもしろいらしいですよ。エコエコアザラクよりも、ね？

その後のアレ 富山県の伊東沙音さん、埼玉県のカルラさん、埼玉県のくーみんさん、新潟県の高橋智子さん、埼玉県のズッキーニさん、京都府の空たまごさん、埼玉県の大晴天豊年満作さん、千葉県のたつきちさん、奈良県のねむねこさん、東京都のほもり永巳さん、東京都のリルさん、三重県のるんさん、マンガ家　川名景清さん(笑)。ありがとう！…あ、カルラさん、住所が書いてありませんでした。住所だけハガキから探すのはイヤなので(笑)お知らせください。CN：383あげるから。ね？

かねがね、金がねぇ『源平討魔伝』より引用

どうも中川だいめーでございます。ところで読者のみなさまは「お金がない」ってときはありますでしょうか？　やっぱり資本主義社会の日本という国で暮らしている以上、お金がないときってあると思います。

「ちぇー今月、じぇんじぇん金なくてさぁ」なーんて会話を友人とされることもあるハズ。でも、それは本当に「お金がない」のでしょうか？　例えば、社会に出てひとり暮らしをしている人でしたら「家賃が払えず」「光熱費も払えず」「ごはんも食べられない」ような状態になってしまうのでしょうか？　そんなことはないですよね。つまり、お金がないってのは「もう今月は必要なお金しかなくて、好きなものが買えないよ～」という状態のハズ。

というのは、一般の人の話。私たちゲーム雑誌で働いている人……特に私のようなフリーで働いている人間は「お金がない」ってときは、本っ当にじぇんじぇんありません(笑)。家賃、光熱費を滞納し、今日のごはん代もない……これが「お金がない」状態なのです。

「あぁ、もうお腹すいたぁ、ひもじぃよ～」なんてとき、冷蔵庫に入れたまま忘れていた冷凍食品を見つけたときのうれしさといったら、宝クジで100万円当てたときと同じくらいかも？

ここで読者のみなさまが疑問に思われるのは、「なんで、そんなに金がないんだ？」ということでしょう。そりゃあごもっとも。でも理由は簡単なんですよ、欲しいものを買っちゃうからお金がないだけ(笑)。ゲーム、LD、フィギュア……原稿料が入ったとたんにこれらのものに化けてしまいます。ホントですよ。つまり、原稿料が入ったとたんお金持ちになったような気がして、ついついムダ遣いしてしまうワケです。

念のために言っておきますが、私じゃありませんよ。いや、正直に言いますと、たしかにそういうときもありました(笑)。でも、今はそんなことはありません。なんてったって、がんばって働いてますからね。お兄さんは。まぁ、それでも一般レベルの「お金がない」状態にはよくなるんですが(笑)。

さて、ここからが本題。いやぁ我ながら前フリの前フリが長いなぁ(笑)。今回は「N64本体値下げ」について。…これはあまりにも突然のニュースでしたねぇ。

それはともかく、ご存じの方も多いでしょうが、3月14日からN64本体の価格が¥16,800に下がりました。この値下げには大きく分けて2つの考え方があると思います。「ちぇっ、値下げする前に買っちゃったじゃないか」というのが1つ。そして、「いよいよ任天堂も本腰を入れてきたか」というのが、もう1つの考え方。

うーん、すでにN64持っているって人は、この値下げはよく思いませんよねぇ。実際、私も発売日にN64を購入しているので、ちとガッカリしています。せっかく¥25,000も出して買ったのに¥10,000近く値下げされちゃあねぇ。そりゃあ「お金がない」のにムリして買っちゃった人にとってはかなりイテテな話でしょう。

でもですね、この値下げによってN64の本体が普及してくれれば、という考え方もあるんですよ。そうしないと、どんどんN64が衰弱していっちゃうじゃないですか。実際、元気のないハードにはソフトが発売されませんし。ゲームソフトを発売しているところだって会社なんですから、儲けが出ないことにゃあねぇ。「お金がない」と新しいゲームも開発できませんしね。

実際、ゲーム作っている人たちに話を聞くと、N64でソフトを開発してみたいんだけど、上の人間が許可しないとかもあるらしいです。難しいですね、大人の社会って(笑)。うーん。

まぁとりあえずN64本体の値下げは涙をのんで許すことにしましょう。納得がいかない人もいるでしょうが、これでハードが普及したら儲けもんじゃないですか。N64が普及したら、もっといろんなところからゲームが発売されるでしょうしね。SCEやSEGAだって、どんどん値下げしていったんですし、任天堂だけを責めるワケにはいかないでしょ？　ここは大人になって(笑)。でも、せめて¥25,000で買った人には特典がほしいですよねぇ。例えば、これから発売されるN64は色が白いとか……あれ、どこかで聞いたことのある話ですね。これって。

さぁ、それではムリヤリに見え見えのオチをつけたところで、今回もハガキを紹介していきましょう。なんか、どんどん前フリが長くなっているような気がしますが、それは気のせい。目の錯覚。間違いなく。

質問ですケド、ポイントの決算のあとは、また1からポイントを貯め直すんですか？　鹿児島県　MILKさん：318

はい、そのとおりです。次の6月号でいったんポイントはゼロになって、7月号から第2期レースがスタートするというワケです。しかし、CNはそのままですから、CNがある人は第2期からもそれを使用してください。なんで一度ポイントをゼロにもどすかというと、第1期終了時のポイントをそのまま持ち越したら、すごいことになるからです。このまま持ち越していったら、第2期終了時にはポイントがいったいいくつになるんでしょう(笑)。600とか？　…これだといくら集計をパソコンでやっているといっても、入力の段階でミスする可能性が出てきます。こんな絶対起こっちゃいけないミスを避けるためにもポイントはゼロにもどすのです。これだけでもずいぶん違うと集計担当が言っていました。でもここまでして、それでもポイン

<次のページへ>

第一期ランキングは次号発表！　次号の「素」は見逃せない……かも。

一色劇場 お笑いマンガ

読者さまのおもしろおかしいマンガが数多く掲載されているコーナーでございます。最近、身内のハジをさらすようなマンガが増えていいカンジ。もっとやってください(笑)。



奈良県　ケムさん：243：編集ライターのうきき松崎さんは、ふくろに友人の名前をつけていました。

京都府　あのよろしくん：286：太って巨大化しないように。10メートル近くあるじゃないですか。





山梨県　どらやきさん：384：ま、まぁピノキオもキノコですから…ってホントにいいんでしょうか？

青森県　えびっ子さん：380：なんだか冷たい人です。さらっと断るところなんか特に(笑)。





兵庫県　コイゾーくん：278：まぁ、たしかに北方謙三先生よりは役に立たないかも。でもオタク系の質問もできますから。



埼玉県　ネコルルくん：259：なんとなくドリフターズ。このあと「ダメだこりゃ」とでも言っときましょう。



宮城県　芙欧珠磨さん：210：弟さん、スルドイです。もう金田一くんも真っ青な推理力ってカンジ。ホメすぎですか？



岡山県　四月一日タミヤくん：013：初版ならしょうがないです。見つけたら即買わないとなくなっちゃうかもしれないし。



石川県　ゆいのさん：189：なんとなくガッカリですが、そういう友だちこそ大切です。趣味が同じって重要なことですし。

京都府　サバ缶さん：174：かなりイヤ～ン(笑)。そりゃあヒゲオヤジもビックリです。モヒカンとはこれまた過激。



愛知県　Haくん：133：余裕出してピースしているから……でも一号ならやりかねません。これ、なんの雑誌(笑)。



新潟県　高橋智子さん：003：イヤな姉弟です(笑)。で、弟さんが見ているTV番組が「セーラームーン」……もう無敵。





神奈川県　火の鶏さん：056：きっとそうに違いありません。やはり任天堂内にヒゲ部の人間が……いるワケないです。

●ただいまハガキ募集中！：①お笑いマンガ一色劇場。②イケてるイラスト。③ゲーム川柳。④超個人的オススメソフト。⑤アナタは天使？　それとも悪魔？　…ってそれは変です（だから長いって）。⑥コイツが好き。⑦ロンの人生相談。⑧ゲームのおつまみ。つけ加えて、だいめーに聞きたいことは「文字ネタでイっちゃう」までお送りください。さらには自分の近況報告、新コーナー案などなど、幅広く募集しております。ハガキあってこその「素」ですから。お忘れなく。

2月に幕張メッセで行われたAOUショーに行って来ました。今回のアーケードの目玉は『鉄拳3』『ストⅢ』『ヴァンパイアセイバー』といった対戦格闘の最新作になるでしょうか。あ、ネオジオ64というのもありましたね。ポリゴンの覇王丸（『サムスピ』のキャラ）がデモで見れましたけど、まだゲームはできていないようなので、現時点ではデキについてはなんとも言えません。アーケードゲーム以外で個人的に力を入れてチェックしたものは、UFOキャッチャーなどのプライズ系のゲーム。

✹だいめー、家で掃除していたため打ち合わせに遅れる。理由になるが、このおバカさん！

マンガ／イリエマサヨ



＜前のページから＞
トなどが間違っていた場合は、ハガキで知らせてください。密告ともいいますが(笑)。あて先は「はっぱ&サンディ、ポイント違うよ係」です。ハガキがこないと直らない可能性もありますので、ミスがあったらすぐハガキでお知らせください。

私、郵便局でバイトしたんですよ。さすがに大変です。汗かきます。だから水性ペン、字が血をふいてしまいます。みなさんも水性ペンには気をつけてください。新潟県　高橋智子さん：003

そうなんですよ。私たちが封書で送ったほうがいいよ、っていうのは、こんな可能性があるからなんです。水性ペンもそうなんですが、最大の敵(笑)は消印。これが裏写りしちゃうときがあるんですよ。こうなるとそのハガキは採用できなくなってしまいます。つまり「素」でボツハガキがあるとするならば、それは消印が裏写りしているハガキなのです。ですから自信作は、ぜひとも封書で送ってください。もちろん、強制じゃありませんが、そうした方がいいと思います。せっかく美麗なイラストが描いてあるハガキでも、汚れていたり消印が裏写りしているようなハガキは非常に使いにくいですからね。

最近、昔のゲームがいくつかまとまって1本のソフトに入っているバラエティパック的なゲームが多いですね。それって昔のゲームがいくつも入っているということは、よっぽど技術が発達したということですか？　新潟県　アッイウくん：099

それもあるでしょうが、「1つのROMの中に入るデータ量が格段に増えた」というのが一番の理由です。やっぱ。というと、「昔のプログラムをそのまま詰め込んで、売るなんてボロ儲けじゃん」なんて思われるかもしれません。そんなことはないんです、じつは。というのも、同じプログラムのまんまじゃゲームが動かないから。例えば、N64に昔のFCソフトを移植しようとしたら、N64でも動くようにプログラムしないといけないワケですね。それに、FCで2メガに収まったゲームだからといって、N64も2メガで収まるということはありません。この辺のことを言うと、長くなるのでくわしくは言いませんが、FCからSFCに同じゲームを移植するときでさえSFCのカセットにはFCの最低4倍の容量が必要だということを知っておきましょう（編注：本当に？）。PSの『ナムコミュージアム』なんて、単にゲームを詰め込んでいるだけじゃなくて、いろいろオマケもついてますし。つまり、ゲームメーカーもそう簡単には儲けさせてはもらえないというワケ。この辺、うまくできていますね。でも、ゲームデザインの手間が省けるのと、昔のゲームファンが懐かしがって買ってくれる、という利点があることはつけ加えておきます。

いったい「素」で、「笑ゥゲームライター」だいめーさんが「(笑)」をいくつ出したか？気になったんで調べてみました。間違えているかもしんない。

イケてるイラスト

美麗なイラストのコーナーです。



⬅神奈川県　夏樹美夜さん：234：ソルジャーに憧れて、ソルジャーになった。でも…悲しいストーリー。



⬅石川県　ゆいのさん：189：ワンダフル、愛があってすばらしいイラストだわ、ってカンジ。ごめん。



⬅三重県　大岡越後さん：386：『スーパーチャイニーズランド』。なんか気が抜けてていい味出てます。



⬅東京都　海のお魚さん：387：ドドーンってカンジのジョゼットさん。マスコットみたいでいいです。



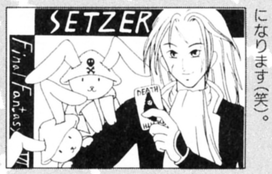
➡東京都　石神さん：388：こう見えても『スラップスティック』の発明家の主人公。しかも半ズボン(笑)。



➡奈良県　ケムさん：243：ビアンカお子さまバージョン。なにを見つめているんでしょう？



➡宮城県　綴喜終さん：137：笑顔がとってもカワイイです。うまいからオヤジもつい魔がさしたのでは。



⬅東京都　海田いかるんさん：135：セッツァーよりも腕につかまっているウサギが気になります(笑)。



⬆北海道　鵺のシュウケイくん：385：シュウケイくん、「ライジンオー」は買いです。間違いなく。そら買え（笑）。



⬆滋賀県　草薙延博さん：236：「Ⅶ」はそこら辺のヘナチョコポリゴンとはワケが違いますから、大丈夫でしょ？



⬆京都府　サバ缶さん：174：今なら「Ⅰ・Ⅱ」も安いしプレイしてみては？



⬆長崎県　あるまじろさん：128：お姫さまのクセしてレーサーですから。



⬆東京都　六無ゆゆさん：184：では今度はナイルなアナカリスで(笑)。



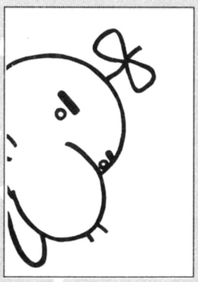
⬆滋賀県　プーさん：112：雪国でも薄着。これがゲームの世界での基本です。



⬆広島県　ゲックくん：115：ゲックくんのこの画風も完成しつつありますね。いやいやかなりイケてます。ホント。



⬆京都府　空たまごさん：090：ポーズが生き生きしているのでキャラが立っています。愛ゆえですか？



⬆広島県　ゲックくん：115：土星さん。インパクトありすぎです(笑)。

役に立たないゲーム人生相談　ロンの

今回は神奈川県　夜行性くん：072：からの質問です。ハガキに振り込んだ？と書いてあるのはつまり麻雀用語であり（解説）、役があがる際に言わなくてはいけない言葉、それがロン（さらに解説）。ただし、この場合は自分以外の人の牌であがる場合であり、自分で引いてきた牌であがる場合は「ツモ」となります（もっと解説）。つまりライターが持ってきた牌（原稿）であがる（入稿できる）ときに言う言葉それが「ロン」です(?)。したがって…（話がそれすぎです）。



ゲーム友通

ゲームの友

どーもですぅ。はっぱでーすっ。「素」とP.142からの「彩色主義」に採用された人には、コードナンバー（CN）を差し上げちゃってます。CNというのは、デンロクとアナタをつなぐ世界でただ1つのナンバーなの。一度登録されたら、コーナーがなくなるまでアナタのものよ。これさえあれば、PNを変えてもポイントが変わらないので、とってもおトク。ポイントについては、右のサンディさんのトコを見てね。あ、あと一度採用されたら、住所・氏名・PN・CNは書こうね。みんなのお約束♡　：はっぱ

出展会社のなか…とくにバンプレストのブースではプライズ系に注ぐ力の入れようのすごさをひしひしと感じました。なんたって、賞品サンプルのデキのよさと、種類の豊富さが違います。なかでも「ポケモン」と「FFⅦ」、電撃G'Sの「セラフィムコール」の賞品はかなりデキがよく、ブースでもガチャ王の前に長蛇の列ができていましたっけ（俺も並んだひとり）。これらの賞品が早くゲーセンに並ばないかと楽しみな反面、かなり大金を使ってしまいそうで、結局うれしいやら悲しいやら：ロン



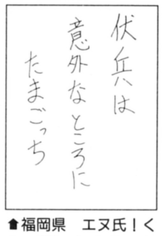
⬆青森県　U&Kさん：296：右端の人だけジャンプしているのがいいです。しかし謎なのが、この人はマリオなのかルイージなのか。きっとマリオでしょうけど(笑)。



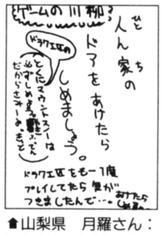
➡東京都　鳳美影さん：390：「真・女神転生」のイラスト。デンロクはかなりハガキを縮小するので、トーンは粗いヤツを使った方がいいかと。コツの1つです。

ゲーム川柳

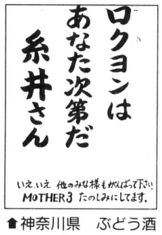
カルトな人気があるコーナー。今回はどんな川柳が聞けるでしょうか？　まいりましょう。



⬆福岡県　エヌ氏！くん：098：たまごっちサギとかもあります。



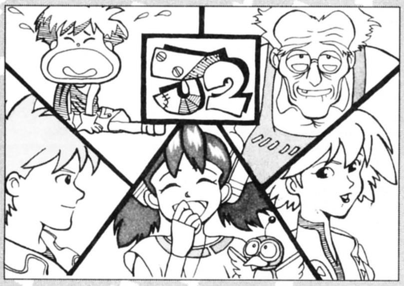
⬆山梨県　月羅さん：393：ヤツら開けるだけですから(笑)。



⬆神奈川県　ぶどう酒くん：389：期待されてますな。バス釣り。



⬆神奈川県　佑輔さん：305：洗って縮んじゃったんでしょうか。



⬆神奈川県　ぶどう酒くん：389：ジョゼットさんとその一味(笑)。ストーリーが「お涙ちょうだいだ」って悪口言う人もいますが、本当に泣ければいいじゃないですか。



⬇東京都　月島咲耶さん：132：私もよく真っ黒な人と言われます。いいじゃないですか。ねえ。

➡京都府　月子さん：095：いいじゃないですか、それが人間ってもんです。あきれられるのも(笑)。



➡愛知県　児嶋芳実さん：192：独特の雰囲気がありますからねえ、『伝説のオウガバトル』って。



➡大阪府　楚川ゆうさん：373：真剣そのものな勇者。ドラゴンもなんか暴れているし。



➡長野県　天坂くん：391：目がネコちゃんなカンジです。でも、髪の毛は金髪(笑)。



⬅北海道　青山みいきさん：339：キスというより、つつかれているカンジ(笑)。新種いろいろです。



⬅埼玉県　鳩サブレさん：228：早く人間にもどれるといいですね。今のままでもイカスと思いますが。



⬅神奈川県　あほ?くん：291：3号機って、確実にマークⅡより強いですよねえ。古い時代なのに。





➡群馬県　ふじさきさん：071：がんばってパソコン代払っていくしかないです。『エヴァ』もできますし、ね？



➡埼玉県　すばるれいかさん：206：『Ⅲ』はかなりオススメできます。ぜひとも購入しませんと！



➡東京都　華月法里さん：086：BGMって、すごく重要な要素だと私は思います。そう思いません？



➡富山県　伊東沙音さん：054：太陽がいいカンジです。いったいドコなんでしょう？　ここ(笑)。



➡静岡県　内海舞子さん：392：将来はマリオと結婚したい4歳のお子さまの作品。将来有望です。

7月号（第1回）：10回。8月号：18回（徹夜4日めとのこと）。9月号：18回（締め切り過ぎた）。10月号：35回（おお！）。11月号：15回（パワーダウン?）。12月号：62回（文字がオニ小さくなった号）。1月号：68回。2月号：53回。3月号：69回（年末進行中。ナチュラルハイなのか?）。

分析はまかせます。ただ、11月号と12月号の間はいったい。京都府　空たまごさん：090

そうでしたか(笑)。ちっとも気がつきませんでした(笑)。いやぁ、こんなに笑ってたんですねぇ(笑)。…なんて、ワザと多く笑ってみたりして(笑)。ご指摘のとおり、たしかに私「(笑)」が多いです(笑)。自分ではフォローで笑っているつもりなんですが…。まぁ、私の個性のひとつとして黙認してください。きっと、これ、治りませんから(笑)。（編注：笑いすぎ(笑)←あ！）。

今日、「おはよう」と言いかけて朝じゃないのに気づき、「こんにちは」と言おうとして夜なのを思い出して、「こんばんは」と続けた。「おはこんばんは」と言って、初めてアラレちゃんの歌の意味がわかった（今まで、ペンギン村からオハコン番地への行き方を歌っているんだと思ってました）。気づいてよかった。青森県　U&Kさん：296

あの「♪ペンギン村からおはこんばんちは〜」っていう、エンディングの曲ですね。いやぁ、なつかしい……って、完全に若い読者さまを置いてけぼりにしています(笑)。なんてったって、「ドラゴンボール」しか知らない若い読者さまにとっては「Dr.スランプ アラレちゃん」なんて知ってるワケないじゃないですか。すごい雑誌です、さすがはデンロク（編注：このコーナーだけ）。一応、念のために言っておきますけど「アラレちゃん」というのは、鳥山明氏の初連載マンガで「んちゃ」などの流行語を生み出した人気マンガ……まぁ、ここを読んでいる読者さまで知らない人はいないでしょう(笑)。ま、一応、私も若い読者さまの層を気にはしているんだぞってことで（編注：ムダな努力ですな）。

「素」に投稿するハガキを、学校の前のポストに入れようと学校に持っていったら、男子に見つかってからかわれました。そしたら大スキなFくんが「別にいーじゃねえか!!」と男子に怒ってくれました。しあわせ♡　静岡県　みるくきゃらめるさん：345

よかったじゃあないですか。他人にとっては些細なことでしかなくても、本人にとってはうれしいことって多々あります。たぶん私には、みるくきゃらめるさんのうれしさの半分もわかっていないんでしょうが、それでもうれしいんだろうなぁっていうことくらいわかります。今後も自分のちょっとした「しあわせ♡」を書いてあるハガキをいただきたいですね。だいめーの幸せ探し(笑)。世界中の人たちが幸せになりますように……安っぽいSFみたいです(笑)。

こんちは。突然ですが、私の友人Mはマリオにハマってます。いえ、ゲームじゃなくてキャラに(笑)。私が「ヒゲオヤジなのに?」と言うと、「でもカワイイから」という返事がきました。あげくのはてには「何でキライなの?　カワイイのに」と。何でって言われても答えようないんですけどね。この友人Mにもそのまま突き進んでもらった方がよいのでしょうか?　三重県　るんさん：350

ええ、そりゃあもちろんそのまま突き進んでもらうしかありません(笑)。人の好みは千差万

＜次のページへ＞



マンガ／川名景清

平吉さんのラブラブおねーさん、「素」に投稿してみません？　どうです？：だいめー

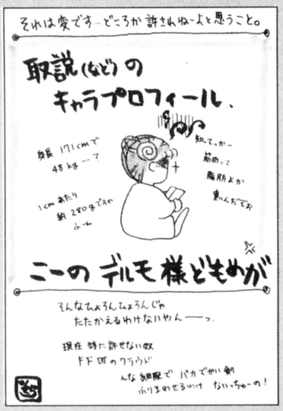
みなさまのサンディさまですわよ。「素」と「彩色主義」に採用されたかたには、CNといっしょにポイントを差し上げていますのよ。基本は、文字ネタ10ポイント（川柳は含みませんわよ）、イラスト5ポイントですわ。ま、だいめーさんが気に入ったネタならもっとあげることもありますけど。その場合はキチンと書きますから安心してよろしくてよ。こうしてポイントを貯めていって、決算時の6月号（あら、次号ね）にベスト10に入っていれば、ステキな賞品が手に入りますわ。よろしくて？　：サンディ

※データ協力：ブルート　●ドラゴンクエストⅢ：RPG：¥6,700　●タワードリーム：ETC：¥3,600　●牧場物語：SLG：¥3,800　●スターオーシャン：RPG：¥4,300　●ファイアーエムブレム聖戦の系譜：S･RPG：¥4,900　●トレジャーハンターG：RPG：¥4,300　●星のカービィ　スーパーデラックス：ACT：¥5,800　●ダービースタリオン96：SLG：¥7,200　●スーパーマリオRPG：RPG：¥4,100　●テイルズ　オブ　ファンタジア：RPG：¥6,700

✸だいめー、久しぶりの休日をどうしようか迷ったあげくに寝てしまい休みをムダにする。

それは変です

あの人は悪魔？　それとも天使？　「変」ばかりでなく「あの人～」も募集中です。こちらもよろしく。



⬆京都府　空たまごさん：090：スーパーモデルのナオミキャンベルは177センチで54キロ。…たしかにモデル体型ですな。まぁ、筋肉ムキムキもアレですし。



⬅奈良県　ケムさん：243：本当にルーズに履いているくつ下だったりして(笑)。それなら納得です。



⬅青森県　邪な縦ロールくん：141：リュウとかも年とったんでしょうか？　もしくはボケ……ごめん。



⬅栃木県　馬七ぽちさん：061：でも、ループしてないとめんどくさいしねえ。



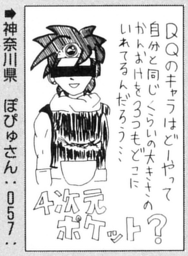
⬆京都府　ひらじんくん：255：たしかに、これだとイジメですね。こんなヒゲオヤジは、即刻、解任すべきでしょう。動物虐待は諸外国からのバッシングの元。



➡愛知県　十七夜宿さん：299：『チャイルズクエスト』ってゲームは、このようなシステムでした。



➡千葉県　あさかEXさん：008：きっと世界標準語みたいのがあるんでしょう。エスペラント語？



➡神奈川県　ぽぴゅさん：057：それか、ホイポイカプセルかもしれません。どちらにしても不思議。

超個人的 オススメソフト

次号、感動の最終回！





⬅静岡県　睦月新吾くん：076：私も個人的に、このシリーズはどんどん続けてほしいと思っています。



⬅富山県　伊東沙音さん：054：たぶん『グーニーズ』のマイキーだと思います。記憶で書くなって(笑)。



⬆東京都　月島咲耶さん：132：どちらかを選べっていわれたら、私は『リターンズ』をオススメします。

⬅新潟県　楼燎火さん：290：発売したのが、ちょっと遅かったです。早ければヒットしたんでしょうに。

イイコト教えてあげる♡

最近、どんどんゲームネタから遠ざかっていますが(笑)、ハガキがそうなのでしょうがないです。



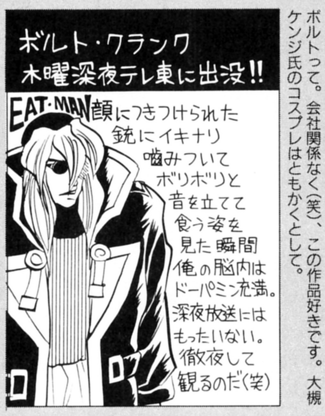
⬅大阪府　遠野いずみさん：068：私の知り合いにも熱狂的ファンがいます。一度、読んでみては？



⬅福島県　じぇらーるさん：264：絶対に読んでほしいからもう一度描いたそう。その心意気です！



⬅神奈川県　ぽぴゅさん：057：なぜか編集部にあるんですよ、この作品(笑)。いやぁ、不思議です。



⬅神奈川県　火の鶏さん：056：かっちょいいですよね、ボルトって。会社関係なく(笑)、この作品好きです。大槻ケンジ氏のコスプレはともかくとして。



⬅愛知県　あがた☆ちあさん：030：村田喜代子先生の短編小説集の中の1作品。ほかの出版社なうえ、ゲームと全然関係ないですが(笑)、「素」なのでよしとしましょう。

<前のページから>

別です。ヤセている人好き、筋肉モリモリのマッチョ好き、ちょっと太りすぎている人好き、はたまた自分より10歳以上年上の人が好きな人もいれば、逆に下の人が好きな人もいます。ヒゲオヤジもまたしかり。人の好みをとやかく言う必要はありません。ここは黙って友人Mさんの行く末を見守ってあげようではありませんか。もしかして将来、マリオみたいなイタリア人と結婚するかもしれませんし。それも運命です。彼女にはヒゲオヤジ好きとしてこれからの人生を歩んでいってもらいましょう。私たちは、いつか彼女の好みが変わるのを待つしかありません。時がきっと友人Mさんを変えてくれるハズ(笑)。10年たっても変わらなければ、彼女は本当のヒゲオヤジ好き。今から楽しみでなりませんね。どうなりますやら。それでは10年後、またおハガキをください……って、その頃は絶対に「素」がありませんな。どうしましょう？

つい数日前、やっとのことで『ロマサガ3』のラスボスを倒すことができました。だいめーさんはエンディングまで行けずに投げ出したゲームってありますか？　宮崎県　うねうねくん：394

けっこうあるんですよ、これが。昔から私いくじなしでしたからね。この業界に入る前も、ちょっと難しいと次のゲームをプレイしていました……ダメダメくんですな。しかも業界に入ってからは、クリアしてないゲームがさらに増えてしまう始末(笑)。仕事のゲームはできるんですが、自分の趣味で買ったゲームをプレイする時間が減ってしまったんです。これは意外とツラいんですよ～。自分の肌に合わないゲームでも、プレイして記事書かないとお金にならないので、自分の趣味のゲームはとりあえず置いておく。そのうち、また自分好みのゲームが発売されたので購入する……こうしていくうちにどんどん先に進めないどころか、プレイもしていないゲームが増えていくんです。これはどんなゲームライターもいっしょのハズ。いやぁ、ゲームライターって大変なお仕事ですね(笑)。特に新人のうちは自分好みじゃないゲームの仕事って多いですから、これからゲームライターになろうかという人は覚悟しといてください。あと新人じゃなくても、ライターが少ないところはやらされます。絶対(笑)。まぁ、でも、最近は編集者が「これは◯◯さん向きだ」とある程度は判断してくれますから、ラクにはなっていますが。ちなみに最近の私はヒマさえあれば、自腹切って買ったゲームをプレイするようにしています。時代遅れにならないように(笑)。

私はRPGの主人公が男でも女でも自分の名前をつけています。仲間には好きな名前で、男なら「たつや」「りゅう」、女なら「えりか」「せいら」などなど…みなさんはどーですか？　埼玉県　くーみんさん：191



マンガ／多摩屋猫丸

ゲームの友

FC「ディスクシステム」、MD「メガCD」、PCエンジン「CDロムロム」、どれも過去のゲーム機で、本体とは別に用意しなければ遊べないゲームがあるハードです（外付けハード）。たったひとつ、最後まで定着し、そのハードのソフトメディア（カードからCDに）まで変えたのが「CDロムロム」です。この成功(？)で大丈夫と思うか、メガCDやディスクシステムを見て不安になるかで、最新の外付けハード、64DDの印象（あくまで第一印象だけど）って変わってくるような気がします。

●ドラゴンクエストⅥ　幻の大地：RPG：¥4,200　●不思議のダンジョン2　風来のシレン：RPG：¥5,200　●ロマンシングサ・ガ3：RPG：¥2,900　●タクティクスオウガ　Let Us Cling Together：S・RPG：¥3,700　●聖剣伝説3：RPG：¥4,400　●かまいたちの夜：ETC：¥3,100　●真・女神転生if…：RPG：¥2,600　●ファイナルファンタジーⅥ：RPG：¥1,700　●スーパーマリオカート：RCG：¥4,400　●スーパーマリオワールド：ACT：¥3,100

マンガ／コウノヒロアキ



私も昔から自分の名前です。それはもう発売日に買った『ドラクエⅠ』のときからですから12年くらい同じまま(笑)。別の名前にしたこともありましたが、これがどうもしっくりこない。つまり最初にプレイ、もしくは最初にクリアした、名前をつけられるゲームの名前じゃなきゃ、なんか気持ち悪いんです。ここで、またもや勝手に名前出して恐縮ですが、現在、第一線で活躍されているライター・ほやへ田島さんもそうなんですよ。ほやへさんの「ほやへ」というPNは主人公の名前でパラメータの変わった『ドラクエⅠ』で強かった名前だそうです。それから「ほやへ」という名前が気に入ったほやへさんは、名前がつけられるゲームにはずうっとそれを使っているとか。それが行き着いてPNにもなったというワケです。…もっとも、これは俗説の1つでしかありません。ほやへさん以外が「ほやへ」という言葉を使うと呪われるとか、それはもういろいろな説があります。真実は当のほやへさんしか知りません。ちなみにほやへさんがプレイしている『FFⅦ』の主人公はやはり「ほやへ」だそうです。

最近、ゲームの話をめっきりしなくなりました。というのも私のGF(彼女)は、ただ今、電子工作に夢中なんです。先日はミニグランドピアノを完成させ、今度はFMラジオに挑戦するらしくゲームは一休みだそうです。ハンダごてをマスターしたら、フィギュア作ってもらおっと♡　埼玉県　モリ子さんくん：026

ずいぶんと手先が器用な方ですね。しかも電子工作ときています(笑)。しかし、電子工作とは……いや、別に人の趣味にとやかく言うつもりはありませんが……それにしても、さすがはモリ子さんの彼女なだけあります。目のつけどころが違うっていうか、とにかくすごい(笑)。私もモリ子さんの彼女がハンダごてのアビリティをマスターしたら、なにか作ってもらいたいです。なにか送ってくださいね。ロボットかギャルのフィギュアがいいです……って、バリバリのオタクですな、私。

3月号の「素」の次号予告を読んだとき、メッチャメチャうれしかったです。僕の世代(18歳です)で「究極超人あ～る」を知っている人ってぜんぜんいないんですよ。だから、あれを読んだとき、思わず小躍り(?)しちゃいそうになりました。「ああ……こんなところにいたんだなぁ」……って(笑)。愛知県　R-27号くん：395

ヘンなところで共感を得られてしまいました。しかし18歳でもう「あ～る」を知らない世代に入っちゃうんですか？　なんか驚きです。あと、「やあ」という曲は、「やあ²」が正しいという指摘をされていますが、「やあ」という曲もあるんですよ。たぶんR－27号くんは、アニメ版のサントラを買って、こう言われているのでしょうが、その前に3枚「あ～る」のCDが発売されています。その中に「やあ」があるワケなんですね。ついでにいうと、R-27号くんの好きな「新・究極超人あ～るの歌」のもと(?)の曲「究極超人あ～るの歌」ってのもあります。でも、今買えるんでしょうか？　これらって(笑)。もしもお店になかった場合は、山本正之氏のアルバム「山本正之'88」(まんまなタイトル・笑)に収録されていますので、お探しください。あ、もしかしてR-27号くんの指摘は『カラオケには「やあ²」しかない』ということでしたら、ごめんなさいですが、念のために……ね。

ラッキーなことに福岡で「エヴァンゲリオン」の再放送が始まったんで、ビデオに撮ってみています(すごいです。「ナイトライダー(再)」とかのあと、AM2：30とかにやってます。毎回時間が変わるので新聞要チェック!)。そこで質問なんですけど、サターンの『エヴァ』はおもしろいんでしょうか？　たぶんプレイしたと思われるだいめーさん教えてください。オススメなら買いたいです。福岡県　銀なら5枚さん：166

なんでプレイしたのがわかるんでしょう(笑)。それはいいとして、現在サターンで2作ほど発売されている『エヴァ』。2月に『エヴァ』第1作がおまけつきで再販もされました。この第1作は、アニメーションの途中で選択肢が出て、それによって話が変わってくる、マルチエンディング方式のデジコミ…簡単にいうとこうなるてしょうか？　まぁ、途中にジャンケンで結果を決める戦闘シーンも入ってますけどね。それで、このソフトの売りは、何通りもあるエンディング……なんですけど、私、全部見ていません。さすがに途中で飽きてしまって(笑)。根性ないですから、私。でも、これは私だけではないと思います。もうメチャクチャ「エヴァ」が好きでたまらないなんて人は、買ってもいいと思いますが、それ以外の人は……あまりオススメできません。じゃあ第2作はというと、私もまだ少ししかプレイしていないんですが……第1作と同じような印象。まあ、戦闘がアニメからポリゴンに変わってますけどね……。こんな答えでよろしいでしょうか？　あとついでなのでハガキの裏に書いてあった「なんで、ずうっと夏なのか」という疑問についてもお答えしましょう。これにはちゃんとした設定があって、セカンドインパクトによって地軸がズレてしまったからなんです。だから南極の氷が溶けて水位が上がっているんですね。おわかりになりましたか？

みなさま、FC版『ドラクエⅡ』と『Ⅲ』が出たときに発売された曲、牧野アンナちゃんの「Love Song探して」と鴻上尚史さんの「そして伝説へ…」の2曲を知ってます？　私は「そして～」の方だけ、昔ラジオで聴いたことがありましたが、「Love～」は全くありません。この2曲、せっかくロトシリーズがSFCで勢揃いしたことだし、再販していただければうれしいんですけど。大分県　RED★BLUEさん：348

ハガキには「誰かダビングしてください」ということが書いてありましたが、その部分だけ削除させていただきました。ダビングって、理由がなんであれ違法行為ですから。ごめんねぇ。一応、商業誌なんですよ、デンロクって。話を

<次のページへ>

コイツが好き

♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡

今月も好き者さ～ん、いらっしゃあい！　今回もバラエティ豊かな好き者さんたちが揃いました。さぁ、アナタの趣味の合う人はいるでしょうか？　いたら、さっそく「素」に投稿しましょう。お兄さんとの約束です。



⬅熊本県　吉田旬太郎さん：324：残念ながら今でも正体不明です。いったい誰なんでしょうねぇ(編注：SFCです)。

⬇京都府　空たまごさん：090：彼が出てるシーンは、つい足を見てしまう不謹慎な私。ニセ大阪弁がいいです(笑)。



⬅埼玉県　鳩サブレさん：228：あの『ポケモン』の田尻智さんのデビュー作。ゲームもおもしろいです。



⬅富山県　冬咲梅さん：398：それはもう、かなりの人数いることでしょう。なんせ「素」ですから。



⬅神奈川県　十六夜神楽くん：397：そうです。その心意気が大切です。キャラも喜んでくれるハズ。



⬅神奈川県　夜行性くん：072：唇の厚さはともかく、ヨダレ出てますよ。かなりイヤ～ンです。



⬅埼玉県　伊吹カインさん：396：実は『サクラ大戦コラムス』に期待している私。我ながらガッカリ。



➡群馬県　拝島てしおさん：353：いいわけが長いです(笑)。腰まである髪の毛って、手入れがかなり大変そう。



➡奈良県　ケムさん：243：それはもう時代の最先端ですから。なんかよくわからない理由です。



➡長野県　湖山たみさん：002：なんかハッサン、鼻息荒いんですけど(笑)。「フンガー」ってフランケン(古い)?



➡京都府　サバ缶さん：174：世界一恥ずかしい愛の告白をした男。Gガンダムのメチャクチャな世界観が好きです。



➡東京都　連城七生さん：049：吸血鬼ってのは、昔から美しいって決まってますからねぇ。いいなぁ。



✸お知らせ：社内のみなさま、「素」のハシラを広告に使ってみませんか？　応相談です。

任天堂ハード以外のゲームの話

それでは、3月21日～4月20日までに発売される他機種のゲームで絶対買うものを挙げていきます。サターン：『花組対戦コラムス』『パズルボブル3』『機動戦士Zガンダム前編』『サイバーボッツ 超限定版』『超時空要塞マクロス 愛おぼえていますか』『シヴィライゼーション』。PS：『ファイナルファンタジーⅣ』『ゲーム日本史』『アンジェリークSpecial 2』。ちなみに『アンジェリーク』と『ゲーム日本史』はサターン、PSの両方で発売されます。要チェックです！

だいめーの ゲームのおつまみ

恒例！ 野放しコーナーです。どうぞ好きかってやってやりましょう。

⬇東京都 月島咲耶さん：132：私の友人は先日、PCエンジンを購入しました(笑)。





⬆神奈川県 夏樹美夜さん：234：決してゲーム機も安くないですし……うーん。

⬇石川県 RADOくん：213：業者日以外はちゃんとしてたそうです。チェッ。





⬆千葉県 あさかEXさん：008：きっとそう(笑)。でも私も人のこと言えません。

⬇鹿児島県 MILKさん：318：さぁ、どんどん「素部」を広げていきましょう。





⬆東京都 石神さん：388：そんな似顔絵イヤです。せめて攻撃しないヤツがいいです。

⬇三重県 御影まんぼーくん：400：その昔、私もカセットぶっ壊したことがあります。



⬇愛知県 十七夜宿さん：299：ムースパンチが秀逸です。痛くなさそうなのが(笑)。





⬆愛知県 児嶋芳実さん：192：まぁ、そんなのもプレイスタイルですし。…くくく。

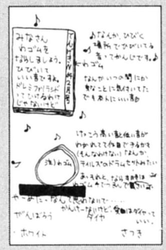
⬇青森県 邪な縦ロールくん：141：夏の映画版に期待ってトコでしょうか。ねえ。





⬆宮城県 芙欧珠麿さん：210：そういう志の人は確実にいますから安心してください。

⬇愛知県 風波五月さん：401：愛はダイヤって「サクラ大戦」の曲のことですか？





⬆東京都 六無ゆゆさん：184：じゃあ、間をとって15ポイント。えらいっ！

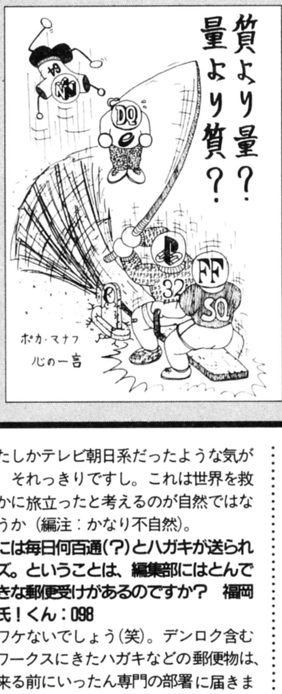
⬇山口県 むーみんさん：364：イヤな装備の人(笑)。コシの切れはどうでもいいです。



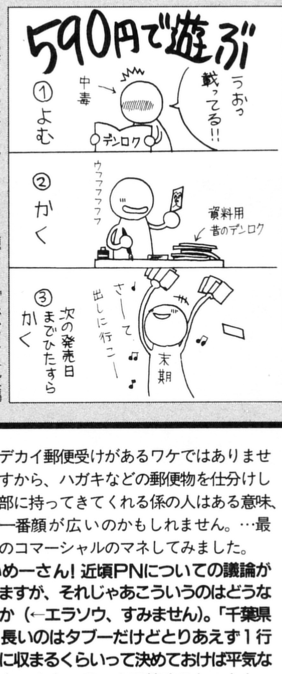


⬆愛知県 おヤサイ仮面さん：???：本人の希望により、コードナンバーをふせております。そこまでしてハガキを描く勇気がすばらしい。でも、今回だけですからね(笑)。

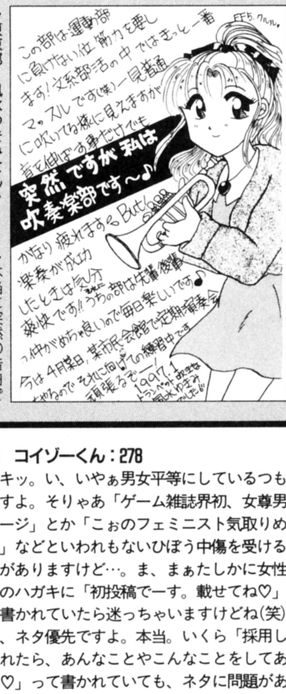
➡千葉県 ポカ・マナフくん：402：なんだか昔の新聞のマンガみたいです(笑)。ちょいとスパイシーで大人のギャグってカンジ。…くわしいコメント避けてます、私(笑)。



➡京都府 サバ缶さん：174：題して「スバラシキ投稿ライフ」。まさにハガキジャンキー(笑)。まぁ、私はうれしいですけど。身体壊さない程度にしてくださいね。



➡東京都 風水ゆきみさん：139：本当に突然の告白です(笑)。まぁ「素」、しかも「おつまみ」ですからこんなのもよろしいかと。演奏成功するよう陰ながら応援します。



＜前のページから＞

進めましょう。RED★BLUEさんのおっしゃる2枚のほかにも、じつは『V』の「結婚ワルツ」とかもありました。これって「ルーラ」って2人組の女性が歌っていたんですが……知りませんよねぇ(笑)。とにかく『ドラクエ』には、こういうヴォーカルが入った曲がけっこうありました。しかし、鴻上尚史氏はともかく、牧野アンナさんは……今、どこいっちゃったんでしょ。ルーラもそうですけどね(笑)。まぁ、ルーラは本当にどこかへ「ルーラ」したということでよしとしましょう（編注：よくありません)。ついで牧野アンナさんもルーラしたってことで……私、最後に彼女を見たのは関口宏さんの音楽番組、たしかテレビ朝日系だったような気がしますが、それっきりですし。これは世界を救ってどこかに旅立ったと考えるのが自然ではないでしょうか（編注：かなり不自然)。

編集部には毎日何百通(?)とハガキが送られてくるハズ。ということは、編集部にはとんでもなく大きな郵便受けがあるのですか？ 福岡県 エヌ氏！くん：098

そんなワケないでしょう(笑)。デンロク含むメディアワークスにきたハガキなどの郵便物は、編集部に来る前にいったん専門の部署に届きます。これはどの雑誌でもいっしょ。そのあと、担当の人が「これはデンロク、これはDPS」というふうに分けていくのです。決して編集部にバカデカイ郵便受けがあるワケではありません。ですから、ハガキなどの郵便物を仕分けして編集部に持ってきてくれる係の人はある意味、社内で一番顔が広いのかもしれません。…最後は昔のコマーシャルのマネしてみました。

だいめーさん！ 近頃PNについての議論がされてますが、それじゃあこういうのはどうなのですか（←エラソウ、すみません)。「千葉県あまり長いのはタブーだけどとりあえず1行(20字)に収まるくらいって決めておけば平気なんじゃないかなぁ？ と画策するたつきち：307」。千葉県 たつきちさん：307

これは長すぎでしょ(笑)。いや、別にここで採用されるのなら問題がないんですが、「イケてるイラスト」などのコーナーで採用されているハガキのコメント書くときは、すっごく困ります。こんなに長いと、「うまい」くらいしか書けませんから(笑)。PNの文字数に制限はつけませんが、私が困らない程度にしてくださいね。そこら辺は読者さまにおまかせするということで、よろしいでしょうか？

だいめーさん、あなたはもう女の子ちゃんに言われるがままですな（おめでと一言ってとか、載せてーとか、プリンちょーだーいとか(笑)。♪ケージーメなさいあなた～(マッチ)。まさにみつぐくん番長(誌面のスペースを(笑))。兵庫県 コイゾーくん：278

ドキッ。い、いやぁ男女平等にしているつもりですよ。そりゃあ「ゲーム雑誌界初、女尊男卑ページ」とか「こぉのフェミニスト気取りめがぁ」などといわれもないひぼう中傷を受けることがありますけど…。ま、まぁたしかに女性からのハガキに「初投稿でーす。載せてね♡」とか書かれていたら迷っちゃいますけどね(笑)。でも、ネタ優先ですよ。本当。いくら「採用してくれたら、あんなことやこんなことをしてあげる♡」って書かれていても、ネタに問題がありましたら採用はしないでしょう。たしかにすっごく心がグラグラするでしょうけどね。でもそこは社会人(笑)、最低限のケジメはつけませんと。まぁ、たしかに「素」って女性の方の投稿数多いんですけどね。ゲーム雑誌の読者さまは確実に男性の方が多いのに(笑)。…いけません、こんなんだからいつまでも読者アンケート1位がとれないんです。わかりました、次号から男性優先にしましょう。…なぁんてウソ(笑)。「素」はこれまでどおり突き進んでいきます。

それでは、今月最後のおハガキを紹介。初投稿の番長さんからの質問です。最後までみつぐくん番長ぶりを発揮していますな、私。くくく。

初めまして初投稿です。いきなりだいめーさんに質問。女が『ときメモ』やるのって変です



マンガ／藤井福助

がんばり屋さんのマンガ家さんたちにファンレターをあげましょう。あて先は同じです。

ゲームの友

集計担当補佐のサンディさまですことよ。もしもアナタがたのポイントなどが違ってましたら、「素」までハガキで知らせてほしいですわ。そうしないと、いつまでもポイントはそのままである可能性が高いのですわよ。面倒かもしれないけれど、お願いしますわ。また、PNを変えるときは、CNがあってもー応ハガキで知らせること。これも重要ですわよ。ルールを守って大人の社交場、こればかりはそこいらのお子さまじゃできませんから。ほーほっほっほ。「素」の読者さまならば簡単ですわよね？：サンディ

もうすぐ ランク入りな人々

16位：125……海田いかるん：135。17位：120……月子：095。18位：115……ゲック：115、タマネギ剣士：075。20位：110……アッイウ：099、華月法里：086、惣戸ゲリ：140。23位：105……邪な縦ロール：141。24位：95……ズッキーニ：055。25位：90……エヌ氏！：098、現奈：167。27位：85……ねむねこ：161、涅鳥：038、ブー：112。あと30位は3人、33位は2人、35位の人は4人いましたぁ。みんな、次号でポイントはリセットされちゃうけど、CNはそのまま第2期に持ち越しよ。忘れないでね。

いつも公私混同でダメダメくんなだいめーにはげましのお便りを！



⬆千葉県　はにわともめさん：209：違います(笑)。ところで誰です。「かやま」って。

⬇兵庫県　コイゾーくん：276：好きな人はかなり好きなアニメです。これって。

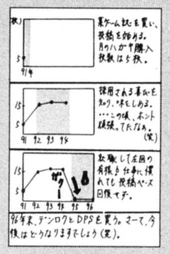




⬆広島県　ゲックくん：115：かなりヤバい状態のアイラ。こんな人とは結婚不可。

⬇東京都　物真似師夕夜くん：322：そうですか。それでもくじけないでいくのです。





⬆大阪府　楚川ゆうさん：373：どちらに投稿しても会社が儲かります(笑)。

⬇東京都　海田いかるんさん：135：すごいっ！　私の周りにも少ないというのに。





⬅山口県　むーみんさん：364：5年ほど前、渋谷に聞きに行ったことがあります。

⬆岡山県　四月一日タミヤくん：013：きっとアニメのスタッフの中にもいるハズ(笑)。





⬆長野県　湖山たみさん：002：ぜひとも発売してほしいですよね。カプコンさ～ん。

⬇北海道　青山みいきさん：339：そういう風に見えるときもあるかもしれませんね。





⬆神奈川県　佑輔さん：305：がんばってはみますが、なにせ総ページ数が……う～ん。

⬇埼玉県　あきらさん：309：はい、ここにも暗躍素部が……すごい増殖率です。





⬅広島県　モンキーくん：404：それで「す」ってなに？　気になります(笑)。

⬇京都府　月子さん：095：人の家で描くというのもあります。同人誌とかね。



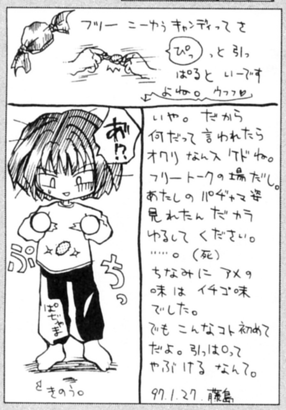
⬆東京都　華月法里さん：086：ま、まぁ、読んでくれないよりましですから。

⬇神奈川県　ししゃもさん：326：デデ部という名称が定着……トホ。





⬆大阪府　藤島絵猫さん：159：包装紙とキャンディの味は関係ないと思います(笑)。まぁ、パジャマ姿が描いてあるからよしとします。…なんていいかげんな私。



⬆東京都　月島咲耶さん：132：ライターの平吉さんが「纏（まとい）組」は買い」と言っております。女性がプレイして楽しいかどうかは保証しかねますが。



⬆京都府　サバ缶さん：174：たしかに消えそう。裏に描いてある「ドラクエ」対戦ぱずるだま」を今度は表に！





⬆東京都　ハミバチテアスくん：222：たぶん挨拶。いやぁアメリカン(笑)。

⬇富山県　伊東沙音さん：054：それならちゃんと「赤」と注文しないと(笑)。



か？　あと詩織のことをかわいいって思うことも。神奈川県　番長さん：403

いえ、ぜんぜん変じゃないと思いますよ。それが変だって言ったら、ほかの女性だって『ときメモ』できませんし、男性だって『アンジェリーク』できません。それ以前に「素」というこんな白黒で細々とやっているコーナーが成り立ちませんから(笑)。よござんすか、番長さん、人がなんと言おうと自分のポリシーは貫いていきましょう。人の顔色ばかりうかがって生きていくのは疲れるだけ。それでなくとも働くようになったら、イヤでもそうなりますし(笑)。ですからせめて趣味だけは自分の好きなようにしてはどうでしょうか？　そのために「素」というコーナーもありますし。ここで番長さんと同じ趣味の人を探してみましょう。きっといるハズです。なんだか最後は説教くさくなってしまいましたね。ごめんなさい。

はい、こんなところで今月の「素」はおしまい。次号はいよいよ第1期最終ランキング発表です。それまでには賞品も決まっているでしょうし（編注：たぶん…）。それではまた次号。

ランキング発表

1位	295	四月一日タミヤ：013
2位	285	伊東沙音：054
3位	230	空たまご：090
4位	225	高橋智子：003
5位	200	サバ缶：174
6位	180	児嶋芳実：192
		あがた☆ちあ：030
8位	175	あさかEX：008
9位	170	火の鶏：056
9位	170	六無ゆゆ：184
		湖山たみ：002
12位	165	睦月新吾：076
13位	155	月島咲耶：132
14位	135	モリ子さん：026
15位	130	Ｈａ：133

※はっぱのランキング発表～。いよいよ次回は第1期最終集計ですっ。なんかドキドキしてきますぅ。

次号予告

むか～しむかしのことじゃったぁ。ある山のふもとにおじいさんとおばあさんが住んでおったそうなぁ。

ある日、おばあさんがおじいさんにこう言ったぁ。

「おまえさん、「素」ってページがおもしろいらしいの」

「ばあさん、わしゃあ、あんころ～モチが食いてぇ」

まったく会話のかみあってない2人じゃったが、それはそれは仲良く、いつまでも暮らしていったそうじゃ。

めでたしめでたし。

「ところで、オチが見つからないのぉ、ばあさんやぁ」

次回、日本むかし話「キタキタ山のミノオヤヂ」。でんでん、でんぐりがえってバイバイバイ。





どもども、まだまだはっぱなんですう。それにしてもアレよね。次号で結果発表しちゃうのに、まだ賞品が決まってないなんて、ヒドイ話よねえ。忙しいのもわかるけど、その辺はしっかりしてほしいなぁ。なぁんて、ワタシにも責任があるんだけど。てなワケで、次号は上位ランク入りの人と賞品がわかるオトクな回になってまーす。みんなっ、次号は見逃せナイト！　…ごめ～ん、さっきだいめーさんが「このギャグ入れなさい」っていうから（編注：サムいなぁ）。それじゃあまたね。　：はっぱ

新たなるファンタジーの世界に旅立とう！

最新刊
電撃文庫
好評発売中！



イラスト/赤井孝美（ドラゴン殺し）

ドラゴン殺し

中村うさぎ・山本　弘・
鳥海永行・小沢章友・荒俣　宏

カバーイラスト/赤井孝美、イラスト/米田仁士
・安彦良和・西村博之・山田章博・天野喜孝

定価618円

ファンタジー界を代表する作家とイラストで織りなす龍をめぐるアンソロジーが文庫で登場。

4月10日発売　最新シリーズ第1弾！ **ア・リトル・ドラゴン①**　中村うさぎ

NANIWA捜神記

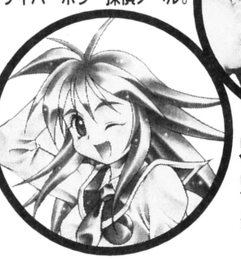
栗府二郎（第3回電撃ゲーム小説大賞［金賞］受賞作品）

イラスト/藤岡建機（第3回電撃ゲームイラスト大賞［金賞］受賞作家）

定価587円

少女と霊能青年が、
家出した神様を大捜索！
近未来の大阪で繰り広げる
サイバーホラー探偵ノベル。





エイナス ファンタジー ストーリーズ

アヴァタークの魔剣

飯　淳（ゲームデザイナー　代表作:エメラルドドラゴン、聖夜物語）

イラスト/佐嶋真実　定価567円

伝説の魔剣が姿を現す時、
物語ははじまった。
ゲームデザイナー自らが書き下ろす
「エイナス」の大冒険。



©Media Works.Inc

3月28日発売
セガサターン版ソフト
『エイナス ファンタジー ストーリーズ』
～ザ・ファースト・ボリューム～
発売/メディアワークス

ディフェンダー

小中千昭　イラスト/生野　浩

定価505円



謎の少女との出会いから、青年は
“ディフェンダー”
として覚醒した。
話題の映画を脚本家自らがノベライズ。

禁断の天気予報

山下　定
イラスト/Maruto!　定価525円

美少女気象予報士が、日本全国に異常気象を巻き起こす！　日本の天気は一体どーなる!!

電撃ゲーム文庫　好評発売中！

新フォーチュン・クエスト リプレイ1　霧の谷のキノコ

Fortune Quest

書き下ろしエッセイやイラスト満載！ 初めてのリプレイもハラハラドキドキでいっぱい!!

深沢美潮・はせがわみやび
イラスト／迎　夏生ほか

定価567円



絶賛発売中！

電撃文庫 ★★★★★★★★★★★★★

新フォーチュン・クエスト①～③
深沢美潮　イラスト／迎　夏生
定価①②各600円 ③560円

デュアン・サーク①②
深沢美潮　イラスト／おとぎたたかお
定価各500円

RPGリプレイ 蟻帝伝説クリスタニア

Crystania

混乱の時代の冒険者たちと
真紅の帝国の壮絶な戦い！
大人気リプレイシリーズ最新刊！

水野 良とグループSNE
イラスト／うるし原智志
定価659円



絶賛発売中！

電撃ゲーム文庫 ★★★★★★★★

RPGリプレイ
漂流伝説クリスタニア　定価640円
封印伝説クリスタニア　定価700円
暗黒伝説クリスタニア　定価660円
水野 良とグループSNE
イラスト／宝谷幸稔

OVA好評発売中！

レジェンド・オブ・クリスタニア
第1巻 封印の洞窟　第2巻 神王復活
価格各7,800円(税込)
発売／ビクター エンタテインメント・角川書店

メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス書籍編集部)

Flowers for Yosaku the Lumberjack

土門弘幸の

きこりの与作に花束を

その12 ゲームはわが友人

陰鬱（いんうつ）なニュースが増えた。ワイドショーなんかで偉そうにしている人たちは、他人とのコミュニケーションが不足しているからだ、と言う。「子供が外で遊ばなくなった」とか、「勉強ばかりで遊ばない」とか、「親子の対話がない」とか。

外に遊ぶ場所がなくなったのも、遊べないほど勉強しないといけなくしたのも、べつに子供自身ではない。しかし、懸命（けんめい）に働いても子供に認めてもらえない親を、責められるだろうか。

今は子供の数自体が少なくなっているんだから、友人だってできにくいだろう。一人一人がバラバラな性格をしているのに、数十人やそこらの学年の中で、気の合う友人など見つけるのは困難だと思う。

人と関わるのが難しい時代なんだなぁ、なんて考えてみる。時々、友人がいないことを罪悪のように言う人がいるけど……友人が作れないのは、本人だけの責任で、悪いことなのだろうか？　嫌いでも好きでもない他人と友人にならないのは、悪いことなのだろうか？

悪くはないはずだ。どうしたってコミュニケーションが苦手な人はいる。一人でいるのが好きな人も、確かにいる。それが理解できないなら、自分は気安く他者とつきあい、簡単に友人を作っていればいい。自分に理解できないものを、理解できないからといって悪者にするのは、やめてほしいと思う。

世間は、いつでもそういう偏見を押しつけてくる。例えばゲームだ。いわく、ゲームをしていれば友人と遊ぶ必要がないから、コミュニケーションの方法を知らない。それでますます、ゲームなどの一人遊びの殻（から）に閉じこもる。そうした孤絶感が、犯罪やいじめに走らせる……そんな考えは間違っている。

ゲームは、面白い。ハマると思う。でも人間性を失うほどのめり込む人なんて、本当はいない。比較すると世間の諸事の方が面白くないから、辛いから、ゲームに逃避するだけだ。順番で言えば、現実世界の人との関わりが一番なのは、昔から変わってないはずだろう。逃避は逃避だから、良いことではない。だが、本人がわずらわしいと思っていることの原因＝周りの人々から、責められる筋合いのものでもないだろう。

僕はゲームが好きだ。でも、友人と遊ぶのも好きだ。本を読むのも、街に出るのも、酔って騒ぐのも……その他、色々なことも好きだ。幸せだと思う。でも、それは当たり前のことだ。

一つのことだけに盲目的になるのは、つまらない。

一人が好きな人はいる。一人の時間を維持するのに、本や映画とともに、ゲームがあってもいいじゃないか。そして一方で、大勢が好きな人も、多い。人が集まる理由として、楽しめるゲームがあるなら、それもいいことだと思う。ハッピーが悪いわけはない。

お気楽な理屈だろうか？　でも、みんなで『マリオカート64』のようなゲームで盛り上がっていると、本当にそう思う。

ゲームじたいは結構前に出てたから、ちょこちょこ遊んではいた。ただ同時期に別機種で出ていたゲームの方が、レースゲームとしては良くできていた……というか僕の感性にあっていたので、のめり込むほどではなかった。SFCで出ていた前作も自分では持っておらず、ほんの少ししかやったことはない。

そんな『マリオカート64』が、よく出来ているのは、むしろパーティゲームとしての面だ。数人の仲間が集まった時に、ごそごそとたくさんのコントローラを引っぱり出す。途端に、大騒ぎだ。四人同時に遊びながら、処理落ちもバランス崩れもなく、高いクオリティで遊ぶことが出来る。改めて、N64というのは凄（すご）いハードなんだなぁ、と感心させられる。



そのN64の凄さを目一杯使うのではなく、ツボを押さえて利用している感じのゲームだ。『マリオ64』に比べると、このゲームには先鋭的な所がない。ゲームとしてものすごく斬新というわけでもない。

ただその分『マリオカート64』は、ゲームとして楽しむための様々な条件を、高い水準で持っている。だから、いつまでも古びず、ずっと楽しめるような予感を抱かせる。いつでも、ふっと取り出して、すぐに楽しめるようなゲームだ。

爽快感を一人で味わう、という類のゲームじゃない。みんなでギャアギャア騒ぎながら、盛り上がるためのゲームだ。

友人がいないことが、悪いわけじゃない。ただ、一緒にゲームをして遊べる人がいるのは、幸せだと思う。

※土門先生最新刊の「セブンス・ヘヴン1巻」（電撃文庫）好評発売中！
見るべし、読むべし、買うべし。

土門弘幸
（どもんひろゆき）

今号が出ている頃は晴れて東京都民の……はず。免許もめでたく返ってきて、ブイブイいわせている……はず。すべては「セブンス・ヘヴン②」しだいということで。

ILLUSTRATION／藤本秀明

電撃NINTENDO64

6月号は4月21日［月］発売！

定価下げ どんどん増やそう ロクヨン仲間

いよいよ発売直前！　任天堂の新作『スターフォックス64』を丸ハダカの徹底大特集！　ちょっとスゴイよ。さらに深くツッコむハドソン新作続報、創刊1周年記念スペシャル企画など、ウーム納得。

予告の内容は変更されることがあります。



電撃NINTENDO64　5月号
1997年5月1日発行　定価590円(税込)
※NINTENDOは任天堂の登録商標です。
■発行所／メディアワークス
■住所／〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■電話／(編集部) 03 (5281) 5211
(広告部) 03 (5281) 5205
■発売元／主婦の友社
■住所／〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
■電話／(営業) 03 (5280) 7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06383-5

STAFF
■編集長／後藤靖彦
■副編集長／松本　剛
■進行デスク／後藤　勇
■編集デスク／小坂淑恵
■編集／本多　昇／宮本勲一／村松　充／渡辺　諭
■編集協力／日比野清隆／狩谷　淳／100パーセント
■ライター／大竹雅法／山本裕司／堀　慎二郎／小我恋次郎／田島　勝／中里一雅／佐藤光伸／佐々木麻里菜／豊島秀介／西岡美道／斉藤直樹／川口　一／横井　顕／後藤宏典／中川大明／満腹中枢／河原　弘／山田英治／小野弘樹
■デザイナー／朝倉哲也／I'll PRODUCTS／SIMPLY／田代浩二郎／コマツヒロノリ／羽沢組／斎藤和代／ポパイ／小松崎祐子／野口敏治／マイクロフィッシュ
■カメラマン／中村英良／外崎久雄／イーフ(分部辰浩)

おたよりのあて先は 〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃NINTENDO64編集部　各コーナー係まで

4月号プレゼント当選者発表

麻雀MASTER
東京都　小林勝美
新潟県　目黒大輔
福岡県　原田幸裕

実況パワフルプロ野球4
群馬県　池田敬一
愛知県　倉科太紀
大阪府　速水可奈子

ミランドラ
宮城県　斎藤　慎
神奈川県　蔵本志学
兵庫県　島田祐弥

ガンプル
東京都　安部和聖
新潟県　大沢邦彦
大阪府　中塚堅吾

N64本体
東京都　中谷和重
岐阜県　松葉昭利
高知県　間野美菜子

糸井重里特製ルアー
愛知県　鈴木威臣
和歌山県　堀内宣隆
福岡県　山田裕規子

SFCソフトつめあわせ
秋田県　大高広和
千葉県　入山真樹
埼玉県　海老原剛
岡山県　川村顕一
福岡県　佐藤敬太郎
沖縄県　国吉七奈子
ほか5名（敬称略）

＊この他の賞品は発送をもって発表とさせていただきます。

N64の燃える夏に向けヤル気のある人求む！

ライター大募集！



ゲーム攻略法や新作紹介を書けるライターを募集します。条件として・18〜22歳・編集部（お茶の水）に1時間程度で来られる・ゲームが上手(とくにACT、RCG系)・性格的に粘り強くまじめなこの4点です。希望される方は①「NINTENDO64」または「最近プレイしたゲーム」をテーマにした文章（800字以内）②「私はこんなにゲームがうまい」という自薦文（400字以内）③写真貼り込みの履歴書を以下のあて先まで。4月20日までにご応募いただいた方には、1か月以内に当否をご連絡します。またご応募いただいた書類は返却しませんのでご了承ください。

あて先 〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃NINTENDO64　編集部　5月ライター募集係

イラスト／杉山真理

総力特集

**任天堂が'97年に打ち出した
あの戦略、あの構想を
電撃N64がくわしく解説、教えます!**

任天堂はいま こんなことを 考えている

本体価格の突然の値下げ

SFC書き換えサービス

マリーガルのクリエイター近況

まさかの本体価格の値下げで、
ゲーム業界の話題をさらった任天堂。
最近ではソフトの低価格化も進んで、
今年は何かが違うN64。
夏にはSFC書き換えサービス、「ゲームキオスク」も開始する。
これら任天堂が展開する戦略はどんなものなのか。
その先にあるものは?
マリーガルに参加したクリエイターたちの
近況を交えて、特集する。

ソフトの低価格化、そしてまさかの本体
プライスダウンにみる任天堂の本気

N64本体価格値下げ!!

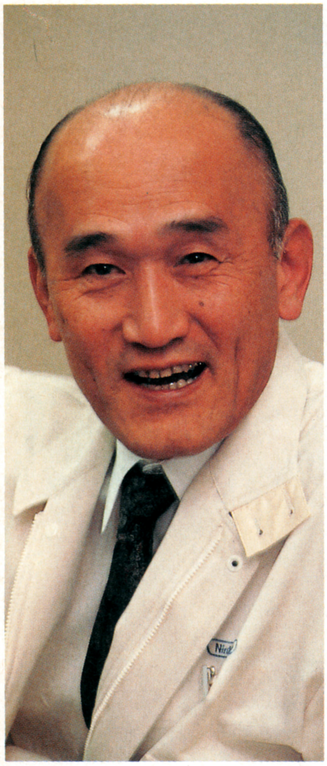


3月14日から本体価格¥16,800に 5月からN64は月産100万台体制へGO!

¥16,800

任天堂はこんなことを考えている❶

北米でのN64の好調に加え、円安の追い風で利益に見通しがついた。国内185万台の出荷台数にはけっして満足していない。ここが勝負どきとみたのか。任天堂広報室長今西紘史さんに聞いた。



Q.今回値下げされた理由は?

A. 良いものをできるだけ安く提供するという、当社の方針にそったものです。はじめからN64はこれくらいの価格設定にしたかったのですが、ソフトで利益を得られるからといって、ハードで損はできません。しかし当初の予定どおり世界で600万台を製造する見通しがついた2月現在、量産効果や半導体価格の低下により、値下げが可能になりました。

解　説

量産効果とは、全体としては製造コストは同じでも、大量生産することで、ひとつの商品にかかる製造コストが安くなり、それが商品単価を下げること。つまり今回のN64の値下げは、米国での好調も手伝って、N64が増産できる見通しがたったことが大きいのだ。

Q.本体そのものの仕様、同梱(どうこん)されるものに変更はありますか?

A.従来のままです。

解　説

今回の値下げにより、N64の本体価格は¥16,800になる。今西さんの回答にもあるとおり、この値下げは量産効果によるもの。コストを下げるために、拡張機能を省いたり、付属品を減らしたりしたものではないのだ。本体の仕様変更もないし、同梱されるものも今までとまったく同じ。パッケージも従来と同じデザインだ。今までのN64が安く買えるようになったというわけだね。

Q.再度の値下げはありますか?

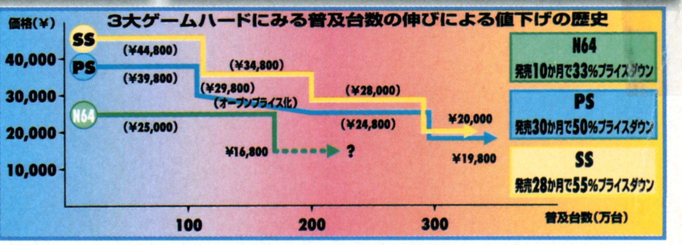
A.当面考えていません。

解　説

値下げされたばかりなのに、こんなことを聞くのは気が早かったようだ。ただ、任天堂の方針が「良いものをできるだけ安く」というものであることは、¥25,000で発売されたSFCが最終的に¥9,800になったことからも明らか。ハードではなくソフトで利益をあげるというのはゲーム業界の常識といってもいいだけに、N64がさらに普及していけば、再度の値下げも十分考えられる。

今西紘史氏

Profile● いまにし・ひろし　任天堂株式会社取締役広報室室長。30年以上にわたって同社を支えてきた大番頭である。今回の値下げについて、いろいろと突っ込んだ質問に対して明解に答えてくださった。



⬆競合ハードは段階的に値段を下げてきたが、N64は一番安いハードにかわりない。

任天堂はいまこんなことを考えている

TOPIC 『ゼルダの伝説64』がロムカセットと64DDの両方で発売されるぞ

64DD対応ソフトとして発表になっていた『ゼルダの伝説64』がロムカセットで発売されることが正式決定になった。

以前から任天堂はロムカセットでの『ゼルダ』の発売を検討していたが、今回の本体値下げを初心会に発表する席で、宮本茂さんが明らかにしたようだ。発売は秋を予定しているとか（11月かな？）。

では64DD版『ゼルダの伝説64』はなくなったのかというと、そうではない。つまりロムカセットと64DD版の2種類の『ゼルダの伝説64』が発売されることになったのだ。

「同じゲーム内容のソフトを発売することは意味がありませんので、64DD版ではロムカセットとは違う内容になるでしょう。ロムカセット版が発売されたあと、少し遅れて発売することになります」（任天堂・広報）とのことだ。

本体価格の値下げもうれしいけど、こっちのほうも数百倍うれしいね。



⬅大歓迎！　『ゼルダの伝説64』が2種類あるなんて。変更点がとても気になるね。

今回の値下げ、各方面への影響は？

N64の値下げを各方面がどのように見ているか、取材をもとに編集部がまとめてみた。キミの意見はどう？

流通関係者　値段が下がったことにより、利幅が減ることを心配。ハードが爆発的に売れることには?をつけている。

ショップ経営者　ハードが安くても、ソフトのラインナップが少なければ見通しは暗いと判断しているところが多い。

一般ユーザー　ユーザーは大歓迎。ソフトの価格も下がってきたことで、本格的に購入を考える人が増えてきたようだ。

メーカー　今回のことは、メーカーにとってマイナス要素なし。普及台数が伸びることを期待している。

証券アナリスト　株価はほとんど動かなかった。最近の円安展開とともに、任天堂の業績は良好のまま推移すると予想する。

Q.N64のソフトの定価が下がってきてますが？

A. **すべてのソフトがそうなるとは限りません。特殊チップなどを使ったソフトなどは定価が¥9,800になることもあるでしょう。とはいえ、可能な限り値段を下げるように努力をしています。またライセンシー（サードパーティ）のソフトについても、ユーザーに安く提供できるよう協議・調整中です。**

解説　具体的に何が理由となって、ソフトの値段が下がってきたのかは明確に答えていただけなかった。が、任天堂も定価が安いに越したことはないと考えているのは間違いない。また、半導体価格が低下していることにより、ソフトの原価が安くなっているということもある。もちろん、ほかのCD－ROMマシンのソフト価格帯と勝負できる値段にするという意図もあるだろう。いずれにしても、ボクらにとってはソフトが安くなるのはうれしいよね。

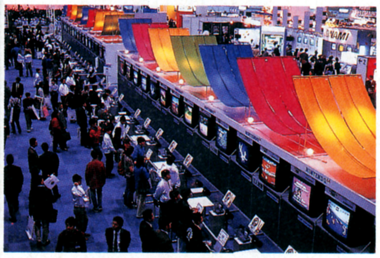


⬆その第1弾か？　『ブラストドーザー』は数あるN64ソフトのなかでも破格の¥6,800。

ちょっと深い話

エッ!?　初心会が解散？　流通革命に取り組む任天堂

任天堂関連の商品をあつかう問屋の親睦組織である〝初心会〟が、さる2月21日に解散したのだ。この解散にどんな狙いがあるのか。またユーザーにとってどんな影響があるのか？　ざっといってしまえば流通在庫の偏り（かたより）をなくすことにあるのだろう。問屋の過剰注文や過剰な買い控えが、ソフト価格の暴落とソフト不足を生んできたのは事実。〝欲しいときに、適正な価格でソフトが買える〟流通を作ろうとしているのだ。



⬅毎年おなじみの初心会ソフト展示会は、NINTENDO64スペースワールドに統一。

Q.今回の値下げは64DDの発売と関係ありますか？

A. **それについては後日説明させていただきます。**

解説　う～ん、やはりまだガードはカタいようだ。せめて「後日」というのが、いつごろになるかどうかでも教えてほしかったのだが……。ただ業界内外の事情通の風聞によれば、64DDの値段は破格のものになるというのがもっぱらだ。拡張するRAMの容量にもよるが、1万円を切る定価で発売されるという噂もある。問題は発売時期だが、年末商戦に『MOTHER３』と同時発売という線が強そうだ。



⬆ハードじたいはすでに完成している。問題は同時発売の『MOTHER3』のほか何本ソフトを用意できるかだ。

電撃N64編集部はこう読む

DENGEKI N64 MAGAZINE'S OPINION

今回の本体の値下げの直接の理由がどうあれ、やはり競合ハードのことを考えたプライスダウンであることは間違いない。ハード、ソフトともにほかのハードよりも高かった以前の状況が、程度はどうあれN64にとってマイナスであったことは否定できないだろう。

この値下げが、どんな影響をおよぼすかはとりあえずおいといて、素晴らしいソフトが遊べるマシンN64が、ボクらにとって身近な存在になったことを歓迎したい。

はみ出し情報1　CMにも変化あり!?

女の子が踏切の前で叫ぶ本体値下げのCMが評判だけど、そのCMにも変化がありそう。そうサードパーティのCMに「このソフトはN64が専用です」っていうことがわかるように工夫を検討中らしい。CMの最後にN64のロゴが強調されたりするのかな？　N64ソフトのCMの変化にも注目したいね。

CGイラスト、グラフ／小島伸行

いよいよ始まるソフト書き換えサービス、
「ゲームキオスク」の可能性

SFC書き換えサービス

今夏からコンビニ中心にサービス開始



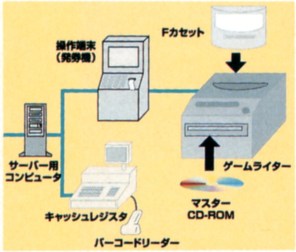
任天堂はこんなことを考えている❷

一時の勢いはSFCにない。が、普及台数世界一のゲームハード。このプラットホームを利用しない手はない。SFCの資産活用、中古市場の問題も解決したい。任天堂のもうひとつの挑戦。

Game Kiosk

まずは基本。今回始まる「ゲームキオスク」っていったいどんなシステムなんだろう?

ゲームキオスク(仮称)とは、Fカセットと呼ばれる特殊なメモリカセットを利用したゲームソフトの書き換えサービスの総称。ローソンなど書き込み端末が置いてあるお店で、Fカセットにプログラムを書き込んでもらう。1本のソフトの書き換え料は、旧作で¥1,000〜¥2,500、新作で¥3,000〜¥6,000ほど。





⬅ソフトの書き換えはローソンが中心に。

書き換えはこんな手順で行われる

「ゲームキオスク」でのソフトの書き換え手順は、以下のような手順で進んでいく。1本のソフトの書き換えにかかる時間は、3分以内。

1 ゲームライターがあるお店にFカセットを持っていく
Fカセットはあらかじめコンビニ店頭等で購入しておく。

▼

2 端末を操作して欲しいソフトを選ぶ
欲しいソフトのボタンを押すと引換券がもらえる。

▼

3 ソフト引換券をレジに持っていく
レジの店員さんに引換券と書き換え代金を渡す。

▼

4 店員さんがゲームライターを操作
店員さんが希望のゲームソフトを書き換えてくれる。

▼

5 待つ
大容量のソフトでも3分以内で書き換えが終了する。

▼

6 できあがり

Q. SFC以外の機種でも書き換えサービスを行う予定は?

A. GBは少し遅れて実施する予定です。(任天堂広報)

解　説

この書き換えサービスの魅力は、なんといっても安く手軽に近くのお店でゲームソフトが手に入ることだろう。SFCの書き換えは夏からの実施が発表されているが、じつはこのシステムは来年にはGBも対称になる。実施時期はまだ正式発表はないが、来年7月〜8月までに実施されそうだ。

さて、ここで気になってくるのがN64ソフトはどうなのか。年内には64DDも発売されるし、64DDのメディアは磁気ディスクだしね。ところが「現在のところ考えていません」(任天堂広報)とつれない回答。う〜ん将来的には考えてほしいなあ任天堂さん。

Q. 書き換えに使われるFカセットって何?

A. 書き込みできるフラッシュメモリを積んだ新しいカセットのことです。(任天堂広報)

解　説



⬆サテラビューのメモリーパックも何度も書き換えられるよね。

フラッシュメモリとは自由に書き換えができるメモリのことで、サテラビューのメモリーパックに使用されている。

Fカセットは、容量32Mのフラッシュメモリを積んだメモリカセットで、これを一度購入すれば(定価は¥5,000ほど)半永久にソフトを書き換えることができる。すげぇ〜。

TOPIC SFC新作タイトルが次々リリース！ Fカセットに内蔵され、発売されるのは？

「ゲームキオスク」でのサービスがスタートするこの夏にあわせて、SFCの新作が6本発売される。いずれもFカセットの中にソフトを最初から書き込んだ状態で販売するもので、ゲームを遊びつくしたらほかのソフトに書き換えることができる。スゴイのは、その新作のラインナップで、現在判明しているだけでも『ファイアーエムブレム』シリーズの新作、『スーパーミニ四駆2』（仮称）という強力なもの。この夏は書き換えで忙しくなりそうだ。


スーパーミニ四駆2（仮称）

⬆任天堂のオリジナル作品になる。（画面写真はアスキーのSFC画面）。

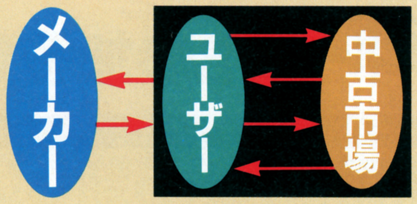

ファイアーエムブレムの新作

⬅マニア期待の傑作S・RPGシリーズの最新作がはやくも登場（写真は『聖戦の系譜』）。

ちょっと深い話
中古市場対策としての「ゲームキオスク」

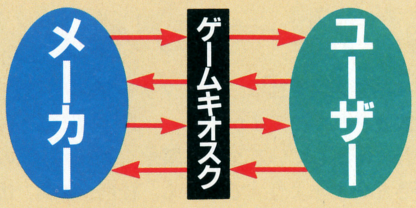
1本のソフトの値段が安くなる書き換えサービスはユーザーのメリットばかり大きくて、メーカーにはあまり利益がなさそうに見えるよね。ところが、このシステムはメーカーにとってとてもありがたいものなのだ。というのも、今までのソフトの売買では、新品販売のときにしか、お金がメーカーに流れなかった。中古ソフト市場でソフトが売買されるときは、メーカーにはお金が一銭も入らない仕組みだったのだ（下の図参照）。ところがこのシステムだと、ソフトが書き換えられるたびにメーカーにお金が還元されるようになっている。メーカーにとって「ゲームキオスク」というのは中古対策にもなっているのだ。

従来のソフトの売買



メーカーに利益が出るのは最初の売買時だけ

ゲームキオスクでの売買



書き換えのたびに、メーカーが利益を得られる

Q. Fカセットには何本くらいソフトを書き込めますか？
A. 最大8本入ります。
（任天堂広報）

解説
容量は32Mだから、合計32Mまでなら何本でも書き込めそうだけど、そうもいかない。Fカセットではメモリを4M単位で8ブロックにわけて管理しているのでこの本数に。

Q. 空のFカセットも発売されるの？
A. ¥5,000ていどで発売します。
（任天堂広報）

解説
つまりFカセットには2種類あり、空のカセットと新作ソフト1本が書き込まれているカセットがある。ただ任天堂ではソフトつきカセットのほうを価格面でかなりお得にするらしい。

Q. 特殊チップやバックアップRAMには対応できるの？
A. 特殊チップには今のところ対応できません。
（任天堂広報）

解説
SA−1チップやFXチップを積んだソフトは残念ながら書き込めない。『スターフォックス』などは「ゲームキオスク」では書き込めない。ちなみにバックアップは問題ないので安心。

Q. 取扱い説明書ってどうなるの？
A. 当面は無料で添付されます。
（任天堂広報）

解説
しばらくの間は書き換え後に、取扱い説明書がもらえるようだ。将来的には、説明書を欲しいユーザーだけに販売するというようなサービスに移行していくということだけど。

Q. 書き換え時間はどのくらいですか？
A. 長くても3分以内です。
（任天堂広報）

解説
ゲームライターに差し込まれたCD−ROMから、Fカセットにプログラムを書き込むのに必要な時間は、32Mのソフトでも3分以内とのこと。意外と速く書き換えできるんだね。

Q. 書き換えはローソンでしかできないの？
A. 全国10,000店でスタートします。
（任天堂広報）

解説
ローソンはもちろん、ダイエーや任天堂エンタテイメントショップなどに書き換え用のゲームライターが置かれる。キミの家のすぐ近くにもかならず書き換えられる場所ができるはずだ。

Q. 今までに出たすべてのSFCソフトが書き換えられるの？
A. とりあえず100本でスタートします。
（任天堂広報）

解説
「名作セレクション」のような形で過去のSFCタイトル100本がスタート時から書き換えできる。どのようなラインナップになるかはまだ決まっていないが、任天堂ブランドを中心に各サードパーティのいろんなジャンルのソフトが並びそうだ。またこの100タイトルは1か月に1回くらいの期間で入れ替えていくようだ。



⬅複数のソフトが一本に。かさばらないからいいね。

DENGEKI N64 MAGAZINE'S OPINION 電撃N64編集部はこう読む

SFC書き換えサービスは、単にSFCを再び盛り上げようというだけのものではない。中古市場によるメーカーの損害、どんどん高くなっていくソフト価格、欲しいときにソフトが買えない不満…etc。現在のゲーム流通はいろんな問題を抱えている。このシステムは、そんな問題への有効な解決策となるのではないだろうか？ SFCでまずは実験して将来的にはN64でも展開……。そんな理想が現実になってくれることを望みたい。

はみ出し情報2 あなどれないラインナップ

さて気になるのが、書き換えできる名作ソフトのラインナップ。SFCはあらゆるジャンルの宝庫だ。「ドラクエ」、「ゼルダ」、「マリオ」から「トルネコ」、「オウガ」、「弟切草」、「ヴァルケン」など名作をあげていけばキリがない。「ファミテニ」や「パワプロ」などの対戦定番もあるしね。もう大変。

マリーガル マネジメントが問う
クリエイター主導のゲーム制作



マリーガル・システム

任天堂はこんなことを考えている③

リクルートと任天堂の共同出資で設立された（ちなみに出資比率は6：4）"マリーガル"。ここではクリエイター主導による新しいゲーム作りが始まっていた。ここにN64躍進のカギがある。

夏ごろにはさらにビッグネームも参加予定

株式会社マリーガル マネジメント取締役

冨永兼司氏が語る新しいゲーム作り

クリエイターが創造力を発揮できる環境を作る。それがマリーガルの役割なんです



冨永兼司氏

Profile●とみなが・けんじ　昭和55年4月リクルート入社、人事部長、情報ネットワーク企画室長を経て、平成8年7月マリーガル設立、同社取締役。

――マリーガルマネジメント社は、どのような目的で設立されたのですか？

冨永：ゲーム会社に所属しているクリエイターはたくさんいますよね。でも、そのうちどれだけの人が、本当に自分の作りたいゲームを作っているでしょうか？　会社の意向や納期のために、納得のいくゲーム作りができないと嘆いている人は多いと思うのです。クリエイターが本当に作りたいものを作るための環境を用意しようというのが、マリーガルの役割です。

――具体的にはどんな活動を？

冨永：ゲーム開発のための資金集めから、経理、営業、広報といった雑務まで、開発以外の裏方的な作業を全部マリーガルが請け負っています。我々は、ゲームの開発資金を投資家からの投資という形で集めています。ですから、クリエイターをお金で束縛するようなことはありませんし、納期を迫るようなこともありません。ほら会社からサラリーをもらうような給与体系だと上の意向は無視できなくなるじゃないですか。クリエイターがゲーム開発だけに専念できる。そうすることで、創造性にあふれた新しいゲームが生まれてくると思っています。ぜひ期待していてほしいですね。

マリーガルでのゲーム作りはクリエイターにとってこの4つの条件が魅力

1 作りたいソフトが作れる

マリーガルはクリエイターがゲームを作ること以外のすべてを代行してくれる。そういうシステムだからこそ、クリエイターはなんのしがらみもなく、自由にゲーム開発に打ち込めるのだ。

2 ハードを自由に選べる

マリーガルではクリエイターがどのハードで発売するかを自由に選択できる。マリーガルは任天堂が出資している会社だけど、かならずN64で開発せよと決められているわけじゃないのだ。

3 著作権がクリエイターのものになる

自分が作ったゲームは、自分のもの、この当たり前のことがなかなか通用しないのが、この世界の難しいところ。マリーガルでは、著作権はゲームを作ったクリエイターのものと明言されている。

4 大ヒットすると見返りが大きい

マリーガルではゲームソフトの売り上げに比例して収入も増える。だから、大ヒットをとばせばそれだけ入ってくるお金も増えるのだ。会社組織に属していたら、そう簡単にはいかない。

Marigul system

マリーガルではこんなクリエイターがソフトを開発している

現在マリーガルと契約してソフト開発を続けている6チームのクリエイターを紹介しよう

パリティビット



『ダビスタ』で有名な薗部博之氏の会社。マリーガルでは野球、競馬に続く新たなスポーツSLGに挑戦する。

"『ダビスタ』の父"
薗部博之氏



⬅『ダビスタ』に続く新作は？

アンブレラ

大ヒット格闘ゲームの開発スタッフと東大理論科学グループが手を組んで設立された会社。現在、インターフェイス面を含めた革新的なゲームを開発中。



クレバートリック

歴史、恋愛SLGで豊富な開発歴を持つゲームデザイナー、安田彰雄氏の会社。物理、化学など難解なテーマをモチーフにしたゲームを開発中だとか。

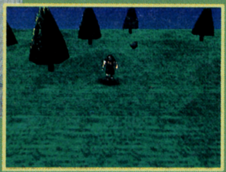


パーラム



『アクアノートの休日』の飯田和敏氏を中心とするゲーム開発チーム。マリーガルでは"技"をテーマにしたN64ソフトをディスクで開発中。

ディスクで開発
飯田和敏氏



⬆こちら『太陽のしっぽ』も飯田氏の代表作。

サルブルネ・イ



アートデザイナーの松本玄人氏が『マリオ64』の表現力に感銘。"おもてなし"をテーマにN64に挑戦。

マリオに感銘
松本玄人氏



⬅代表作は『ジャングルパーク』。

ノイズ

アーケードを中心に、3D・CGを使った立体ゲームを多く手掛けてきた開発チーム。マリーガルでは既存のジャンルを超越したゲームを制作する予定。



プロデューサーたちにもビッグネームがズラリ!!

石原恒和	『ポケットモンスター』を大ヒットさせた名プロデューサー。
江並直美	CD-ROM作品『Yellows』で大ブームを巻き起こす。
中村光一	『弟切草』、『風来のシレン』でおなじみ。チュンソフト代表。
平林久和	ゲームデザインにも豊富な知識を持つゲームアナリスト。
桝山　寛	タブ代表。学問としてTVゲームの研究に取り組んでいる。

マリーガルと契約しているクリエイターとコンビを組むのが、ここで紹介するプロデューサーたち。彼らは、ゲーム開発全体の作業行程を管理するだけでなく、クリエイターたちを触発し、開発のサポート役をこなすことも役目。ゲーム通の人ならば誰でも知っている、そうそうたる顔ぶれが並んでいるよね。

マリーガルに関する素朴な疑問に編集部が答えます

たしかにマリーガルでのゲーム開発が、今までとは違うことはなんとなくわかってきたけど、まだピンとこないという人も多いんじゃないかな。そこで、ここではマリーガルに関する素朴な疑問に編集部が答えるという形で、同社でのゲーム作りについてもう少しくわしく見ていくことにしよう。

Q.ボクもマリーガルと契約してクリエイターになれますか？

A. なれます。というのも、マリーガルの目的のひとつに新しいクリエイターを育てるという意図があるから。ただし、自分が作りたいゲームの企画をマリーガルに通さないとダメだ。今回紹介したクリエイターの中にも、そうやって企画を通したチームがあるらしいぞ。

Q.マリーガルに契約しているクリエイターに私も投資したいんですけど…？

A. これは今のところできない。将来的には個人からの投資を集めるような形にしたいということだけど、現在のところは無理。投資家にきちんと配当を還元するという実績を作ってからでないと、このようなシステムを一般にまで広めることはできないんだって。

Q.現在開発中のソフトはいつごろ発売されますか？

A. これぱっかりは断言できない。冨永さんのインタビューからもわかるように、マリーガルではクリエイターに納期を要求するようなことはしていないからだ。ただ、開発が順調なものから順に、年末ぐらいから形になってくるものもあるということだ。

Q.もちろんN64でやるんですよね？

A. マリーガルでは、プラットホームをクリエイターに強制するようなことはない。ただし、今回紹介したクリエイターの多くは『スーパーマリオ64』に感銘してマリーガルと契約したという。そういう意味ではN64で開発している可能性はかなり高いんじゃないかな。

DENGEKI N64 MAGAZINE'S OPINION

電撃N64編集部はこう読む

マリーガルでのゲーム作りの特徴をひとことでいうならば"クリエイター中心"ということになる。ゲーム産業がこれだけ大きくなったこともあって、才能のあるクリエイターの数は増えてきた。しかし、その中でどれだけの人が、本当に自分の作りたいものを作っているだろう。クリエイターがその能力を存分に発揮すれば、ゲームはもっとおもしろくなるはずだ。クリエイターとマリーガルの挑戦、ぜひとも成功してほしいものだ。

はみ出し情報3

あのクリエイターが契約する!?

現在マリーガルと契約しているクリエイターは今回紹介した6チーム。だけど、この7月には第2弾の契約クリエイターたちが発表される予定だ。そのなかには、かなり有名なクリエイターが含まれているということだぞ。Yさんとか、Eさんとか、Kさんなどいろんな噂があるけど真相はいかに？

DARK LAW
Meaning of Death

SFC	ダークロウ Meaning of Death	3月28日発売
	●アスキー●RPG●32M Ⓑ	¥8,000

STORY

300年前、レイフォール王国の隣国、アムクノン王国が災厄によって滅びた。しかし、異界の神の力により死者の国となって復活し、世界を滅亡へと追い込んだ。このとき一人の姫によって奇跡が起こり世界は滅亡を免れる。そして現在、世界は平穏を取りもどし、災厄のことは忘れられつつあった。しかし、その災厄の産物「邪悪なる者ども」を封じた洞くつの封印が、何者かの手によって解かれてしまったのだ。そんな事件の起こっている頃、キミは記憶を失いながらも、前の災厄から世界を救った姫を奉っている神殿の前で目を覚ました。ここからすべての物語が始まる……。

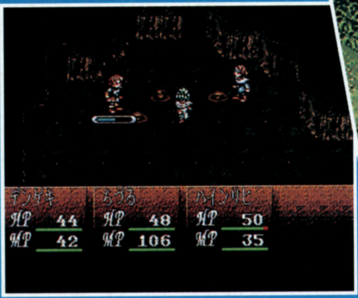


⬆姫の祈りが奇跡を呼び、世界は滅亡から免れた。

自由度の高い本格派RPG!!

➡イベントのクリア方法によって、さまざまに物語が変化していく。
⬇戦闘ではメーターで行動力が限定される。





剣や魔法が存在する世界「レイフォール」でくり広げられる、シナリオクリア型のRPGだ。このゲームの最大の特徴は、イベントのクリア方法によって物語の展開が幅広く変化していき、しだいに世界で起こっていることがわかるしくみになっていること。主人公は農民や君主など(計24種類)の職業に就いて、冒険に有利な技能を身につけられる。転職を重ねれば重ねるほど技能を身につけられるので、有効に活用しよう。

ゲームの流れ

1 街で情報収集

街の中にある店で、人と話をすることによって、いろいろな情報や得たり、仕事の依頼を受けたりする。依頼を断るのも受けるのも自由だ。ただし一度断ってしまったら、二度とその依頼を受けることができなくなってしまうぞ。





2 冒険に出発

街で気に入った仕事の依頼を受けたら、冒険に出発。ここからは普通にイベントをクリアしていくかたちとなる。しかし、引き受けた仕事によっては、一筋縄ではいかない謎や問題が発生することもあり、細心の注意が必要だ。

3 依頼を果たしてレベルアップ

謎を解決したりひとつの冒険を終えたら、依頼人のところに報告をしに行く。すると、報酬と経験値がもらえ、レベルアップをすることができるのだ。



バリエーション豊かな攻撃パターン&魔法

戦闘は、キャラごとに行動力が設定されていて、移動や攻撃によりポイントを消費していくシステムになっている。さらに、✚字キーとボタンの組み合わせで、さまざまな武器攻撃も可能なのだ。その上、魔法には「魔石」とよばれる要素があり、自分で魔石どうしを組み合わせて、新しい魔法を作り出すことも可能なのだ。



⬆行動ごとにメーターが減っていくので、考えて行動しないと攻撃ができなくなってしまうことも。



⬆背後に回って攻撃すれば、正面からの攻撃よりもダメージが大きい。
➡「魔石」の組み合わせかたによっては、強力な魔法を作ることも可能。



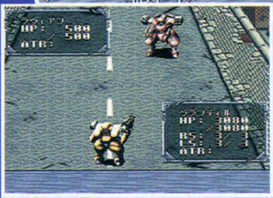
ないなぁ…とお嘆きのアナタに、新作RPG2本を大紹介！



未来都市"SOLID CITY"が舞台のサイバーRPG!!

20XX年。政治や経済、人口などの問題を抱えつつも、人類は滅びることなく生き残っていた……。『ソリッドランナー』は、荒廃した未来の世界を舞台にした、SF色の強いRPG。プレイヤーは主人公の「探偵」＝シュウ・アースキンとなり、パワードスーツ「ランナー」を操って事件を解決していく。仕事を受けて敵と戦闘、パーツを購入してランナーを強化……と、SFロボットアニメの雰囲気が楽しめるゲームなのだ。

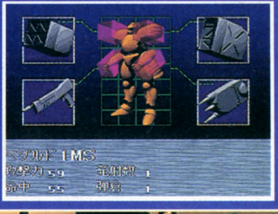




⬆シュウは、ランナー乗りのとしては超一流だが、いい加減な一面もある探偵だ。⬅戦闘は武器に対応したボタンを押すだけの簡単方式。

パーツを購入してパワーアップ!!

ランナーは腕に銃器系と打撃系、肩に弾倉系の３系統の武器を装備できる。これらの武器はミッションクリア時に得られる報酬金で、ジャンク屋やパーツ屋で購入する。パーツ屋は、ストーリーが進むにつれて強力な武器を入荷したりするので、こまめなチェックが必要だ。



⬅武器は、左右の肩と腕の計４か所に装備可能。



独特の戦闘システム!!

この『ソリッドランナー』では、敵と自分が交互に攻撃をするのではなく、自分と敵が同時に攻撃する方式を採用している。これによりテンポよく戦闘が行われるので、スピーディな戦闘が楽しめるのだ。

CHECK1 攻撃には強弱関係がある

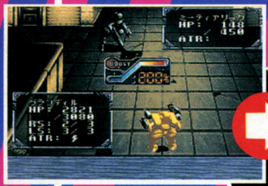
プレイヤーが操作するランナーは、直接・精密・移動の３つの攻撃方法があり、それぞれの攻撃の間には、〝じゃんけん〟のような強弱関係が成立しているのだ。



⬅敵の攻撃を予測すれば有利に戦えるぞ。

CHECK2 オーバーブーストで大ダメージ

ランナーには、一時的に攻撃力を上げる〝オーバーブースト〟が装備されている。このオーバーブーストを始動させると「ランナー」の攻撃力を80～200%の間で可変させることができ、100%以上に設定すれば、敵に与えるダメージがアップするのだ。ただし、出力を上げ続けると武器が壊れるという欠点もあるぞ。





⬆戦闘中にオーバーブーストに対応したボタンを押すと……。➡敵に与えるダメージがアップ！　ボス戦などに有効だ。

SOLID RUNNER ソリッドランナー

SFC	ソリッドランナー	３月28日発売
	●アスキー●RPG●24M Ⓑ	￥8,000

ホットゲームプレビュー
HOT GAME PREVIEW

今月発売されるソフトを厳正チェック！

ブラストドーザー



3月21日

N64 ●任天堂 ●ACT●￥6,800

暴走トレーラーの進路を確保するため、15種類の乗り物を駆使して障害物をバリバリ破壊する爽快なACT。

JリーグLIVE64



3月14日

N64 ●EAV ●SPG●￥9,800

2つの違う視点がひとつの画面内に表示できて、より戦略性の高いプレイが可能になったサッカーゲーム。

大竹雅法

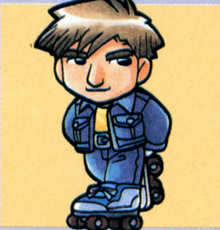


最近ブームのキーホルダータイプのゲームだけど、ボクはダメ……。ボタンが小さすぎてうまく操作できないんだよね。『テトリスJr.』なんて、あっという間にゲームオーバー。自分の太い指がうらめしく思える今日このごろ。

ブラストドーザー：もう少し純粋に〝破壊〟の爽快感だけを楽しむゲームかと思っていたけど、実際はけっこう頭を使う。効率よく建物を破壊するために、何種類ものマシンを使い分けたりするのはそれなりに楽しいけど、遊びこなすにはかなりのテクニックも必要。建物を壊しまくってスカッとしたいような人は、逆にストレスを感じてしまうかも!? **7**

JリーグLIVE64：3Dステックのおかげで、360度好きな方向へパスが出せる…とはいうけど、そのぶん、自分でパスを出す方向を見定めないといけないってのが大変だなぁ。ショートのパスぐらいは、ある程度オートで近くの仲間に出すようにしてもよかったんじゃないかな。ゲームで遊ぶのは、他のゲームをやりつくした上級者ばかりじゃないんだから。 **6**

中里一雅

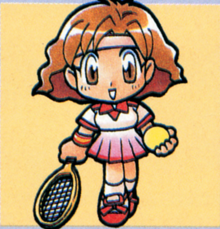


突然ですが、サテラビューの『BS探偵倶楽部』移植希望！　64DDでシリーズ続編ってのも可でっせ。これってSFC用CD-ROM発表当時からの願望なんスよ。むぅ、あのときソニーと仲良くやってれば問題なかったのに(笑)。

ブラストドーザー：ノリとしては「チクタクバンバン」に近いものが(笑)。壊していく爽快感もあるけど、それ以上にパズル性、戦略性があるのも見逃せないね。ただ、微妙な操作を要するステージも多く、爽快感だけを求める人には不向きかな。操作方法自体はRCカーに近く、それに慣れている人は有利だぞ。慣れてない俺は……イライラしまくりや！(笑) **7**

JリーグLIVE64：こんなにアバウトなつくりでいいんでしょうか？　秒間3フレームで動いてると錯覚しそうなカクカクスクロール、ひとりでゴール前まで突破してセンタリングからヘディングで何点でも入るヌルめのCOM……。なまじ画面写真がキレイなだけに、実際にプレイした人のガッカリ度も高いと思われますな。SPGは中身が命でしょうに。 **4**

佐々木麻里菜



爽快感タップリのACTも楽しいけど、長期間ハマれるのは恋愛、もしくは育成SLG。個人的にN64に求めるのはこのジャンルなんですが、現在少なくて残念。唯一、『パワプロ４』のサクセスモードが楽しいですわ～。

ブラストドーザー：操る機種によって、操作感がかなり違うため、クリアできる面とできない面がハッキリ分かれちゃうの。これまた忍耐を要するゲームなんだけど、街を破壊しまくる快感はグー。ミッションを遂行するだけでなく、アイテム集めや人命救助など、隠れた使命を見つけてクリアしていくのも楽しい。考えようによっては、長期間楽しめる内容ね。 **7**

JリーグLIVE64：実際に遊んでみてビックリしたのが、ゲームバランスのかたより方。だって、いとも簡単にゴールできるんだよ？　それもひとりの選手がパスもせずに、ゴールまで突っ走れちゃうという……。いくらなんでも、これは強引じゃないかな。カメラワークも、状況がつかみにくいものが多いし。ストレスはたまらないけど、ちょっと物足りない。 **5**

後藤靖彦



いまごろ人に笑われながら前々号で紹介した『ピキ～ニャ』にハマッてます。前は6点つけたけど、今ならちょっと加点するかな。でも正直言って、もうSFCで10点はつけられない体になってしまった。男って欲張りなのね(どこの女？)。

ブラストドーザー：自機の操作法（壊し方）が違うので、ステージごとの難易度にバラツキがある。が、おしなべて高い。ただのアクションかと思いきや、後半になればパズル的要素もあり、面構成はバラエティに富んでいる。これで全50面、あるいはそれ以上ってんだから、価格を考えてもお得。あと、チラッと出てくる機関車がかっこいい。 **9**

JリーグLIVE64：パスにしろシュートにしろ、ボタンを離してからその動作に入るというところで、スピーディなボールさばきができなくて歯がゆさがある。ボタンを押している長さでキックの強弱が変わるというのはいいアイデアなんだけどね。イメージどおりのプレイができたらこの操作法でも気にならない。ビジュアルはまずまずかっこいい。 **6**

イラスト／宮須弥

『時空戦士テュロック』の発売が急きょ延びましたが都合により掲載します。

ヒューマングランプリ The New Generation



3月28日

N64 ●ヒューマン ●RCG●￥9,800

SFCで人気のRCGシリーズがN64で登場。5種類の視点から、好きなアングルでプレイ可能。

SFC時代からヒューマンがこだわり続けてきたリアルなハンドリング感覚が、3Dスティックを得てようやく実現したという感じ。ラインどりやブレーキタイミングの正確さがコース攻略に欠かせないので、アクセル全開で走る爽快感はないけど、自分なりのラインを見つけたときの喜びは大。これで効果音がもう少しリアルならいいのに。 **8**

リアル志向のRCGだね。カーブでの減速やアウトインアウトといった、実際と同じ走りをしないと、完走する前に故障リタイア確定です。RCGには爽快感のみを求めるオレとしては、こういうのって苦手。とはいえ、スピード感、操作感は合格点なので、FIが好きな人なら買ってもイイかもよ。ちょっとCOMが強い気はするけど。 **6**

RCGにあまりアンテナが向かない私からみれば、可もなく不可もなくってとこ。たぶん、マシンセッティングが楽しいんだろうな。全部英語で説明っていうのはヤダけど。でも、ブレーキを効かせてキュッキュッとコーナリング、とかいって、なんだかんだで遊んでしまいます。コーナー前のブレーキをオートにできるのがとっても親切ね。 **7**

実名じゃないのがちょっとイタイけど、いつもながらのヒューマン的なこだわりが感じられる。セットアップして、より速く、走りやすく工夫させるところもマニアック。ただ、FIというのは他車の抜きどころはコーナーなどでのテクニックなわけで、そのダイナミックさが欠けている。あと、せめて2P対戦が欲しかった。 **7**

ドラえもん のび太と3つの精霊石



3月21日

N64 ●エポック社 ●ACT●￥7,980

あのドラえもんの世界がポリゴンになった!! 魔王から妖精の世界を守るため、全3ワールドを冒険する。

まわりを見まわすことができない、敵との距離感がつかみにくい……などなど、3DのACTをつくるうえでクリアすべき問題がクリアされていない。そんなわけでACTとしては遊びにくく感じられる。ひみつ道具を使ったナゾ解きや、パズル的な仕掛けでAVGっぽい楽しみ方はできるけど、ACT部分をもっと練ってほしかったな。 **6**

画面はキレイです。ポリゴンな藤子キャラも悪くないし。でも、ゲームとして見るとすごくタイクツ。仕掛けのバリエーションや、何度もやり込める要素がすごく少ないのよ。「低年齢対象」と、「ヌルイ」というのは違うでしょう。『マリオ64』に似ているだけに、後発のこちらは弱点ばかりが目立ったね。相手が悪かったと言うしかないか。 **5**

見た目や操作方法が『マリオ64』にソックリね。おなじみのひみつ道具がアレコレ出てきて、なつかしさも満点。シナリオを進めるのが楽しいわ。でも、思ったよりも操作感が悪くて、キャラをうまく動かせないいら立ちを感じます。オートマップがついていたらもっとフィールドが歩きやすかったのに。敵の当たり判定が広く、難度は低め。 **6**

お子様向けなので、ジャンプと攻撃だけの簡単なボタン操作は正しいと思う。ただしアクション総体で見ると、視点変更ができないなど、ぎくしゃくしてしまうところもある。また、ナゾがやや込み入ってるので、「ドラえもんエイジ」の幼稚園児や小学低学年にはちょっとキビシイか。だとしたら全部かなじゃなくてもよかったかな。 **6**

時空戦士テュロック



5月発売

N64 ●アクレイムジャパン ●ACT●￥8,480

破界神を倒すために、各ワールドの仕掛けを解いて時空石を集めていく。謎解きが楽しい3D・ACT。

N64の実力をまざまざと見せつけてくれるソフト。3Dのマップ内を、処理落ちすることもなくなめらかに動き回れる！ ただ、ACTとしての難易度は高め。操作面での煩雑(はんざつ)さも感じられる。かなりこのテのACTに慣れないと遊びこなすのは難しいかもしれないな。3D酔いのキツイ人も避けたほうがいい。かなり酔うからね！ **8**

ゲーム自体はポピュラーな3D・ACTだね。操作性に難があるけど、なじめないほどじゃないよ。しかし、このゲームのポイントはズバリ「死にざま」！ 撃ち殺した敵のもだえ方、主人公が転落死する際の叫び声など、どれも笑えるほどに絶品です。オプションで血の色変えれば、そこはくつろぎ別世界(笑)。アメゲーマニア必携の1本だぞ。 **7**

美麗なグラフィックと高度な謎解きが相まって、個人的にはなかなかオススメできるけど、操作性に難アリ。慣れるまでがかなり辛くて嫌になる人も多いのでは？ 私もそう。ただ、敵を倒したときの、もんどりうって鮮血ドバーッとか、エグイ演出にはひかれちゃうね。万人向けではないけど、アメゲーのムズさが好きな人なら買いかも。 **8**

第一印象はちょっとダークでとっつきにくい感じ。でもやってみると、とっても親切なつくり。アメゲーによくある、いったい何すりゃいいのよパターンはなく、段階をふんでゲーム世界に入っていける。くそムズでもないし。操作法も、『マリオ』などとは異なるが、吟味(ぎんみ)した末のベストポジションだと思う。日本人でもOKのアメゲー。 **8**

ソリッドランナー



3月28日

SFC ●アスキー ●RPG●￥8,000

探偵が主人公のSF・RPG。戦闘ロボット〝ランナー〟を操って、数々の依頼を解決していく。

戦闘シーンがなかなか楽しい。コントローラの各ボタンに行動を割り振ることで、ACTみたいな見せ方をしている。ネタがメカものだけに、メッセージだけの戦闘シーンより燃えるね。ただ、ランナー（ロボット）に乗った状態と乗らない状態で、行けたり行けなかったりする場所があるのは面倒だ。もっとシンプルでもよかったかな。 **8**

近未来を舞台にした、比較的ハードなストーリーはけっこうイケてるね。後半はマルチに展開するし、けっこう楽しめる話だった。ただ、RPGという点では、敵がつねに単体という味気なさに加え、3秒とたたず出現する敵のうざったさがネック。それと、後半の物語展開、仕掛けに粗さが目立つのは、明らかに調整不足だよなぁ。 **7**

人型兵器ランナーに乗って事件を解決、となにやらサイバーな内容だけど、それにしてはグラフィックが洗練されていない。ゲームとしてはストレスを感じなかったし、ランナーのパーツの付け換えとかは、実際とても楽しかった。物語の展開が単調ではあるけど、全体的に悪くはないのにね。それだけに、グラフィックが残念ね。 **7**

ひさびさのRPGだけど、ちっとも本格的じゃなかった。いわゆるメカものだし、アドベンチャーくさくもあるし、戦闘はじゃんけんみたいだし。なによりフィールドマップがない！ 保守本流からみごとに外れているけど、それでもSFCのRPGがどうしてもやりたい、という人はぜひどうぞ。けっしてつまらないわけじゃないから。 **6**

ダークロウ Meaning of Death



3月28日

SFC ●アスキー ●RPG●￥8,000

キャラ作成、職業、依頼を受けるかどうかなど、行動の自由度が高いクエストクリア型RPG。

マニアック！　RPG上級者向けのゲームというのが素直な感想だ。ボーナスポイントを各パラメータに振り分けるキャラ作成や、行動力を考慮しながら戦うタクティカルバトルなど、マニアなら十分に楽しめる要素がてんこ盛り。ただ、それだけにお手軽さがまるでないのだ。じっくりナゾ解きを楽しむのが好きなRPGマニアに！ **7**

辛口です。戦闘バランス、魔法の仕組みはかなりムチャで、謎解きも複雑。RPGに不慣れな人は挫折すると断言できるもんな。でもオレは好きだね。技能を覚え、依頼をこなしながら物語の核心に迫っていくという、T・RPGを意識したシステムが気に入ったのだよ。物語もオレ好みの組み立てで、こりゃ買って楽しむしかないぜ！ **9**

物語の始まり方や雰囲気なんかは好きなタイプだな。なのに、先へ進めないのはナゼ？　それはレベル上げがたいへんだから……。初期の体力が低いわりに敵がけっこう強く、バランスに問題があります。おまけに1回戦闘に突入すると、倒れるまで戦わなきゃいけなくて、理不尽。場合によっては、冒険の目的が見えづらいのもマイナス点。 **6**

これはRPGのプロにオススメしたい。しかも『ウィズ』や『マイトアンドマジック』などで、いったい次に何すればいいんだろうなどと悩むことが好きな人向き（いるのか？）。一本道RPGだけがRPGじゃないよと企画者は言ってる気がする。私個人はやっててイライラしたが。うーん、最近のアスキーのSFCゲームはバラエティ豊か。 **6**

プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム



4月18日

SFC ●ココナッツジャパン ●PZG●￥7,800

野球のルールを取り入れた落ちものPZG。チーム名はもちろん実名。野球ゲームには欠かせない実況もある。

ブロックが上まで積みあがっても、それだけでは負けにならない。そのため1ゲームがダラダラと続いてしまう。ルールもかなり複雑で、ちょっとプレイしただけでは何が起きているのかわかりにくい。もう少し演出に凝ればこのあたりは解決できたと思うんだけど。野球のルールとパズルの融合というアイデアがおもしろいだけに残念。 **6**

野球のカウントを取り入れるとは考えたね。細かい連鎖のヒット狙い、ランナーをためて長打攻勢など、状況に応じた戦術がゲームの奥行きを広げてる感じ。しかし問題はテンポの悪さ。9回までで10分以上かかるのは、落ちものパズルには長すぎるよ。操作性も悪く、せっかくのアイデアが生かしきれてない印象が強いね。もったいない。 **7**

野球のルールがパズルにミックスされていて、仕組みがわかりにくい。連鎖数によって、守備と攻撃が入れ替わるんだけど、最初のうちは、その連鎖でヒットを飛ばせてるのか、打ち取ってるのか、なんてことがわからない。でも、ちゃんと仕組みがわかればけっこう楽しめるの、じつは。そこに行き着くまでが大変なのは、問題よね。 **6**

同じ色を4個くっつければ消えるというおなじみのタイプなので、パズル好きは抵抗なく受け入れられるだろう。しかし、野球ゲームのファンからすると、「プロ野球」の本質からは遠く離れていて、「におい」程度しか感じられないから不満かも。まずは、落ちものパズルに目がない人におすすめ。野球ゲームファンには……どうかな？ **5**

HOT GAME PICK UP！

RPGで遊びたいぞ！

佐々木麻里菜

大の任天堂ファンであるワタクシ。でも『FF VII』の魅力には勝てず、めちゃめちゃハマっているのですよ。N64も64DDが出ることだし、一刻も早く、ドカンと大作RPG出してほしいな〜。

現在のN64ソフトって、ACTやSTG、もしくはSPGと反射神経を必要とするものが絶対的に多いよね。それはそれでいいけど、私のようなニブニブは、やっぱりRPGやSLGでジックリ遊びたいわけ。『MOTHER3』とか、『ゼルダの伝説64』とか。それには64DD、これを待つほか対策がないんだけど……。

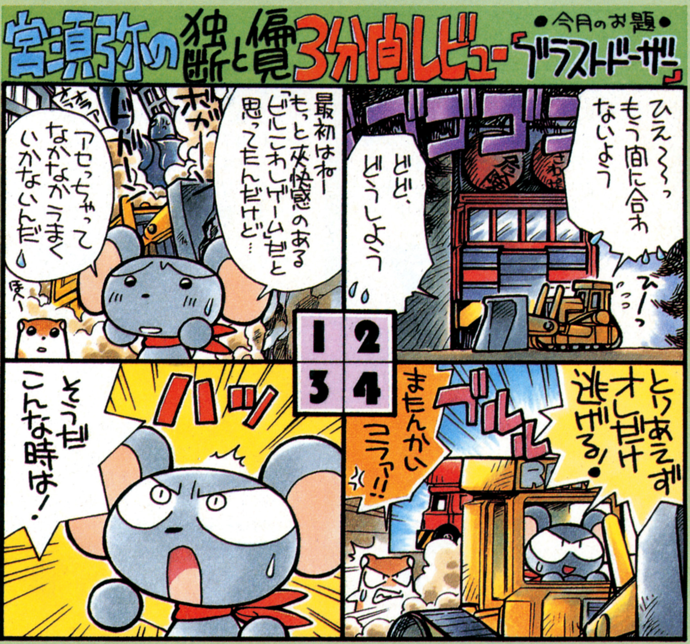
64DDでソフトが出たらどうなるか？　書き換えができるという利点を生かして、マップが増えるとか新たな敵データが追加されるとか、ゲームの世界がより広がるアイデアが盛り込めるんだよね。容量も増えるんだから、大長編の物語もOKだし。量より質をとった任天堂の姿勢に期待して、ジッと我慢しますか（でも年内だけね）。



⬆本体も値下げして買いやすくなったし、これでRPGが出ればブレイク？



⬆通信機能があるということで、データのやりとりが楽しめそうデス。



ダビスタ最強講座……………………by Ken Yokoi

STEP UP DERBY STALLION

ステップアップダービースタリオン

最終回

1年間連載してきたこのコーナーも最終回。N64版が出たら復活しますぞ。

最強配合に関する現時点でのまとめ

これまで約1年間、最強配合へ向けての繁殖牝馬生産配合を研究してきた。ノーザンテースト×プラチナロゼカラーから最新のワイルドアゲイン×ミッドナイトアールティまで、基本的にはこれらの配合で生産を練り込み、自家生産繁殖牝馬を作り、次の代でレインボークエストやスイフトスワローを付けて完成させることを狙ってきた。今回は最終回ということで、いよいよ完成へ向け最強種牡馬を付けてしめくくろう。現時点での最強種牡馬といえばやはりスイフトスワロー・アンバーシャダイ。この2頭につなげる配合をピックアップしてみた。

File No.1

ワイルドアゲイン × ミッドナイトアールティ

現在の王道繁殖牝馬配合。次の代でスイフトスワローを付けることにより、9本ものクロスが発生する。当然危険配合で、育成には手間がかかる。そのリスクを差し引いても、最強は間違いなしだ。

File No.2

ワイルドアゲイン × プチカプリース

こちらもFile 1と同クラスの最強配合。ただこちらは次の代でアンバーシャダイとは面白配合にならず、スイフトスワローしか使えない。だがアンバーシャダイに固執する必要もないので問題なし。

File No.3

レインボークエスト × ミッドナイトアールティ

スイフトスワローでのニックス配合といえばこれ。むろんアンバーシャダイでもOK。クロスは4本しかないが、ニックスによる能力UPは案外ばかにならない。一時期最強配合と呼ばれていたが…。

File No.4

リアルシャダイ × ミッドナイトアールティ

母父レインボークエストといえば『3』の頃から並んで有力だったのが母父リアルシャダイ。File 3とほぼ同等の効果を持つ。ただこちらの方が繁殖牝馬作りの段階が圧倒的にツライ。

File No.5

ノーザンテイスト × カッティングチーズ

次の代にニアークティックとネアルコの血が残ることでなかなか使えるのがこの配合。アンバーシャダイとは面白配合にならないが、スイフトスワローとの間で8本のクロスが発生する。スタミナに難。

File No.6

ノーザンテースト × プラチナロゼカラー

元祖をたどっていくとやはりこれか。実に80頭以上の種牡馬と面白配合になる。クロス面は何のプラスもないが、肌馬のスタミナの高さが最大のメリット。アンバーシャダイとは面白配合にはならない。

で産まれた牝馬に

スイフトスワローまたはアンバーシャダイを付ける

以上、今までの配合を振り返ってみた。では次の代へ進み、完成といこう。スイフトスワローは上記6つの牝馬いずれとも面白配合になるが、アンバーシャダイはFile 1・File 3・File 4のミッドナイトアールティ配合の牝馬としか面白配合にならない。またアンバーシャダイは安定Bで爆発力にやや欠けるので、繁殖牝馬のスピードがかなり高くないと難しい。そしてダート適性はスイフトスワローが1枚上。つまりいずれにおいてもスイフトスワローを使うのがベストなのである。



⬆2強と呼ばれるが、本当の最強種牡馬は実はこの馬1頭である。

⬇一時期まではスイフトスワローと並んで最強と言われていたが…。



誕生した産駒診断

最高価格繁殖牝馬と種付け料300万円以上の種牡馬との配合での売却価格は下表のとおり。今までと違い、今回は牡馬産駒の売却価格であることに注意。スイフトスワロー配合の場合はこの価格より100万円安くなることを頭に入れておこう。現在最高価格として、超早熟7100万円・早熟6400万円・普通5500万円・遅普通4900万円まで確認されている。また超晩成型は他の成長型より若干強い傾向があり、スイフトスワローやアンバーシャダイなどの晩成種牡馬の人気が高い理由の1つである。

さて、それではスイフトスワローでの配合をチェックしよう。繁殖牝馬はワイルドアゲイン×ミッドナイトアールティ。「Lv14」に相当する産駒は1000頭中約30頭ほどで3%といったところか。なかなかスピード爆発率は良い。スタミナコメントは920頭ほど確認された。約1割足らずスタミナなしの産駒が出たのは、これも安定Cの爆発による影響か。その分上の方への爆発も期待はできる。勝負根性に関しては、640頭ほどがコメントされた。ちょっと少ない感じはするが、底力UPのクロスが5本もあるので爆発率はかなりのもののはず。期待して良い。落ち着きは、普通以前の成長型の産駒で約4割ほど。クロスが何本あろうと、気性難効果のものが1つもなければ気性には全く影響ない。こんなところで、さらに全体的にダートもよく走る。これが最も人気がある最強配合である。

Lv	超早熟	早熟	普通	遅普通	晩成	超晩成
11	6400	5800	5000	4400	3900	3000
12	6600	6000	5100	4500	4000	3100
13	6800	6200	5300	4700	4100	3100
14	7000	6300	5400	4800	4200	3200

◎産駒の売却価格を成長型別に分けて集計したもの。レベル数値の高いほどスピードがあることを表している。現在のBCではLv14産駒がほぼ主流である。



⬆ミッドナイトRTさまさまです。



裏技堂本舗 URAWAZA-DO

N64のソフト、『ブラストドーザー』のウラワザを現在大募集中です。もし、このソフトのワザを発見したら、迷わず当コーナーまで手紙（またはＦＡＸ）でお知らせくださーい。

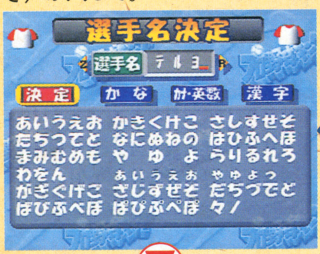


N64 超空間ナイタープロ野球キング

スーパー選手でプレイ

自分で選手を作成するエディットモードで、すごい選手が作れることが判明したぞ。名前、投球の左右、打席の左右、守備位置、背番号を右表のとおりに入力すると、通常とは違った特徴を持ったすごい選手を作成することができるのだ。なお、名前の□のところには、スペース（空き）が入るぞ。

神奈川県　そんなバナナくん



エディットモードで右表のとおりに名前、投球、打席、背番号、守備位置を入力



⬆ひとつも間違えないようにサクサクっと入力しましょう。

⬇すると、こんなにすごい選手が作れるぞ。やったねパパ、明日はホームランだ。



スーパー選手一覧表

名前	投球	打席	背番号	守備位置	特性
DADA	左	左	10	捕手	走力がS
□ミ□□ヤ	右	右	24	捕手	走力がS
まじん	右	右	86	外野	走力がS
K□I□T	左	スイッチ	20	外野	外野適性と肩がS
ホッシ□□ー	左	右	61	外野	走力がS
フカッサ	左	スイッチ	25	外野	肩とパワーがS
大比良	右	左	21	外野	肩とミートがS
ズ□ン	右	左	28	外野	肩がS
K.KID	右	スイッチ	11	内野	走力がS
シ□ミ□ー	左	左	5	内野	走力がS
BEE＊ハセ	左	スイッチ	69	内野	走力がS
テ□ル□ヨ	左	左	51	リリーフ	SFFを投げられる
カ□オ□リ	右	右	71	リリーフ	ナックルを投げられる
コンキチ	右	スイッチ	84	リリーフ	投球速度がS
□ダ□イ	右	左	4	リリーフ	投球速度がS
オギャギャ	左	右	12	リリーフ	投球速度がS
ひ□げ	左	右	59	先発	変化球が５種類ある
コ□ブ	右	右	18	先発	MFBが投げられる

SFC スーパードンキーコング3

いろんな効果のあるコード

ファイル選択画面で Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡと入力し、右表のいずれかのコードを入力する



←この画面で左のなが～いコマンドを入力しよう。



←すると、コード入力画面になる。ここで、自分の好きなパスワードを入力するべし。



➡〝MUSIC〟を入力してみました。ゲーム中の音楽が聴き放題でウハウハっす。

ファイル選択画面で、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡの順で入力する。その後、コード入力画面になるので、右表のパスワードを入力しよう。すると、ちょっとお得な（中にはお得じゃないものもあるけど）効果が現れるのだ。なお〝HARDR〟と〝TUFST〟は新規ファイルで始めないと効果が現れないので注意しよう。その他のパスワードは、入力後プレイしたいファイルを選んでゲームを始めればOKだ。

東京都　ぱやんパンパンくん

コード入力一覧表

コード	効果
HARDR	DKバレルの数が減り難易度が上がる
TUFST	DK、コンティニューバレルがなくなる。スタート時に相棒が復活
MUSIC	ゲーム中で使われている音楽が聴ける
LIVES	残り人数が50でゲームをスタートできる
ASAVE	コースをクリアすると自動でセーブされる
COLOR	ディンキーとディクシーの服の色が変わる
MERRY	ボーナスステージでバナナがプレゼントに、星が鈴に変わる
ERASE	好きなファイルを消すことができる

SFC ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

おトクな2つのコマンド

知ってるとスーパーお得なウラワザが2つも発見されたので、バリバリ紹介しましょう。ただし、コマンド入力のタイミングがとてもシビアなのでがんばって入力してね。

編集部情報

コースアウトしない

タイトル画面でⒷを押しながら、✚左下、右、右下、下、左下、左、右下＋Ⓧ＋Ⓨと入力



←この画面で、左のコマンドをすばやく入力！



⬆成功すれば、コースアウトしないので、安心してレースができるぞ。

フリーバトル中にコースアウトしなくなるコマンドを紹介しよう。タイトル画面で、Ⓑを押しながら、✚左下、右、右下、下、左下、左、右下＋Ⓧ＋Ⓨと入力すればOK。最後の右下＋Ⓧ＋Ⓨを同時に押すのが難しいので気をつけるべし。また、コマンドは流れるように素早く、正確に入れないと成功しないぞ。

ポイントが減らない

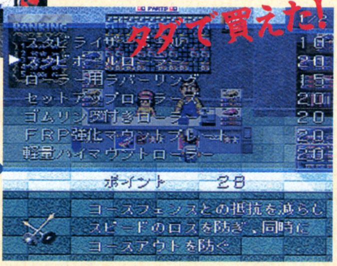
タイトル画面で、✚右下、下、左下、左、右、下、右下＋Ⓨ＋Ⓑと入力する

このゲームで、パーツなどを購入するときに必要なのが「ポイント」。この「ポイント」がぜんぜん減らなくなる、スゴイウラワザがこれだ。やり方は、タイトル画面で、✚右下、下、左下、左、右、下、右下＋Ⓨ＋Ⓑと入力し、再びタイトル画面でⒷ、Ⓧ、Ⓨと入力して、Ⓑを押しながら右、左と入力。成功すれば、ストーリーモードでいくらパーツを購入してもポイントが減っていないはずだ！



➡最初にタイトル画面でこのコマンドを入れる。

Ⓑ、Ⓧ、Ⓨと入力し、Ⓑを押しながら✚右、左と入力する



←成功すれば、買い物し放題です。気持ちよさげです。

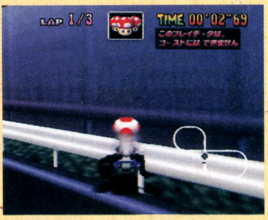


N64 マリオカート64

ショートカット

キノピオハイウェイで驚くべきショートカットが発見されたぞ。なんと、立体交差の上の道路から下の道路へ、ガードレールとカベを通り抜けて進めてしまうのだ。やりかたは、スタート後、ロケットスタートかダッシュキノコを使い、右側のガードレールにⓇを使ってジャンプしながらつっこむ（その際、つっこむ位置を、スタート地点と立体交差地点の中間あたりに調節できるとベスト）。ここでジュゲムに引き上げられたらすぐにダッシュキノコを使い、今度は立体交差の交点にあたる位置のガードレール（これも右側）にⓇでジャンプしながらつっこむ。成功すればガードレールとカベを突き抜けて、下の道路に着地できるぞ。

東京都　牧田んずくん



➡スタートしたら、すぐに右側のガードレールにつっこむ。これが1回め。



➡2回めは立体交差の交点にむかってつっこむ。成功すればこんな画面になる。



➡カベを突き抜けて下の道路に着地。これで1周30秒代のラップはキミのもの。



N64 超空間ナイター プロ野球キング

簡単に打撃力が上がる

オープン戦かペナント戦のゲーム設定で、打撃カーソルをロックオンにして試合を始める。そして、試合を中断して「育成モード」の打撃練習を始めると、打撃カーソルがロックオンのままになっている。この状態で打撃練習をすればラクに打撃育成ができる。

滋賀県　田中昭彦くん



➡オープン戦かペナント戦のゲーム設定じゃないとダメ。

ロックオンに設定したら
試合を中断する。
そして「育成モード」の
打撃練習を始める



⬆試合が始まったら、タイムをかけて「試合をやめる」を選択しよう。



⬅打撃カーソルのおかげで、打ちやすくなっているのだ。



N64 実況Jリーグ パーフェクトストライカー

世界の一流プレイヤーでプレイする

世界の一流プレイヤーでプレイできちゃうウラワザが発見されたので、さっそく紹介しよう。まず、オプション画面で「選手作成」の項目を選択する。そして、下の表のとおりにポジション・名前（注：表中の□はスペースを表している）・顔のグラフィックを正確に入力する。すると、実在の世界の一流プレイヤーをモデルにした非常に能力の高い選手が作成できるので、この作成した選手を自分のプレイしたいチームの選手とトレードする。そうすると、自分のプレイしたいチームの選手の中に、先ほど作成した能力の高い選手がいて、試合に出すことができるのだ。ちなみに作成した選手は、全員トータル能力値が90前後という高い能力を持っているから、かなりの戦力になるぞ。

大阪府　吉岡浩之くん

世界の一流プレイヤー一覧表

ポジション	名前	顔
FW	バティストゥータ	
FW	サビチェビッチ	
FW	□□ウェア	
FW	□クリンスマン	
FW	□□□ペレ	
FW兼MF	D・マラドーナ	
FW兼MF	□R・バッジョ	
FW兼MF	□バルデラマ	
FW兼MF	□ガスコイン	
FW兼MF	□□クライフ	
MF	□□ジーコ	
DF	□□デサイー	
DF	□□ザマー	
DF	□R・カルロス	
DF	□□イエロ	
MF	□マルディーニ	
GK	□□カンポス	



⬅表のとおりに各項目を正確に入力する。



⬅プレイしたいチームの選手とトレードする。



⬆手順は大変だけど、世界の一流プレイヤーでプレイするのは気持ちイイぞ、マジで。

梅 SFC ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
透明のネコ!?

イシスの城に透明のネコがいたことが判明したぞ。問題のネコは、イシスの城の入り口にいる。見つけかたは、入り口付近で何もないのに進めなくなったらそこで「はなす」。すると「にゃ〜ん」というメッセージが返ってくるのだ。これはいったい何者？　神奈川県　朝間うにくん

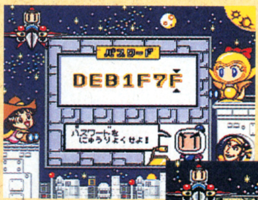
イシスの城の入り口で見えないキャラに話しかける

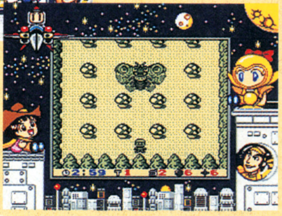


⬆透明でもちゃんと移動するので見つけにくいかも。

梅 GB ボンバーマンGB3
ボス戦をプレイ

パスワード入力画面で、「DEB1F7F」と入力する。するとボス戦だけが楽しめるモードをプレイできる。また、すべてのボスを倒すとチャレンジモードと同じようにランクが表示される。
福岡県　椎名くん

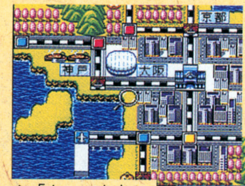




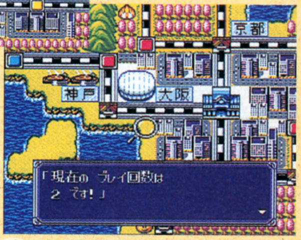
⬆➡各ステージのボスと一騎打ちをするモードが楽しめるぞ。コンティニューすれば、途中のボス戦から再開されるのだ。

梅 SFC 桃太郎電鉄HAPPY
プレイ回数がわかる

『桃鉄HAPPY』のちょっとしたウラワザを紹介しよう。「ちいきデータ」で大阪の「大」の文字から、左に1マス、下に2マスの位置を調べると、それまでにプレイした回数がわかる。北海道　鈴木慶太くん



⬆「大」の文字から左に1、下に2マスを調べると…。

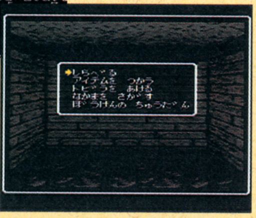


➡いままでにプレイした回数を教えてくれるのだ。

梅 SFC ウィザードリィ・外伝IV 〜胎魔の鼓動〜
入口にもどる

練武場の中で3方向がカベで囲まれた場所に行く。そして正面のカベに向かってⓍを押すと、あっというまに練武場の入り口にワープできる。けっこう役に立つウラワザだね。
広島県　谷川奈々くん





⬆➡ちなみに、Ⓧの代わりに「しらべる」コマンドを正面のカベに使っても入り口にワープ可能。これで、かなり冒険がラクになるね。

梅 SFC Parlor! Mini4
特別な画面を見る

実戦モードのパスワード入力画面でⓁ+Ⓡ+㋝を押す。そして、すべてのパスワードの文字を以下の数字（0：一文なしの画面・2：100万円突破したときの画面・4：300万円突破したときの画面・それ以外の数字：エンディング）にすると、特別な画面が見られる。
愛知県　高橋智哉くん

パスワード入力画面でⓁ+Ⓡ+㋝を押して、パスワードを入力する



⬆パスワードをすべて"4"と入力すれば「300万円突破の画面」もラクに見られる。

梅 SFC ストリートファイターZERO2
挑発を選ぶ

ケン・ベガ・ナッシュ・バーディの4人に限り、ゲーム中に相手の方向に✚字ボタンを押しながら㋝を押すと、通常と違う挑発が出る。
東京都　柳沢鳥子くん

⬇ケンの場合、✚の右を押しながら㋝を押す。すると……。



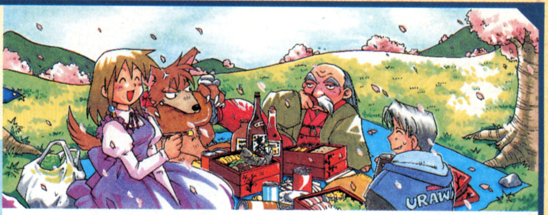


敵の方向に✚字ボタンを押しながら㋝を押す

⬆通常の"やったぜ！"とは違う挑発になる。

ウラワザ見つけたら裏技堂へ

裏技堂では、FAXにて24時間ウラワザの投稿を受け付け中です。どうしても早く知らせたいというかたはFAXで送るのがいいですよ。送る前に記入もれがないかもう一度確認するとさらにグーです。　春菜



裏技堂鑑定人（イヌ）と賞品はこちら



特級技
店主　巌徹のオススメ技！
¥12,000分のおもちゃ券



竹級技
バイト　国分寺のオススメ技！
¥5,000分のおもちゃ券



松級技
店員　春菜のオススメ技！
¥8,500分のおもちゃ券



梅級技
飼いイヌ　旋風丸のオススメ技！
¥1,000分のおもちゃ券

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64ウラワザ係
FAX03-5281-5221

●みんなが知りたい注目情報を素早くキャッチ!!

チャート CHART帝国

いま売れている 発売中ゲームソフトTOP50

（集計期間：1月27日〜2月23日）

今月のTOP1

コンビニ予約だけで100万本以上らしいです。ちなみにみなさんは、おもちゃ屋とコンビニどちらで買いました？



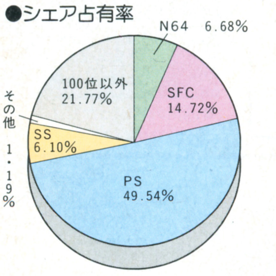
1	PS	ファイナルファンタジーⅦ	●スクウェア●1997年1月31日●RPG●¥6,800	25.69%	前回ー位 初登場
2	SFC	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	●任天堂●1996年11月23日●ACT●¥6,800	3.38%	前回2位 登場4回
3	N64	マリオカート64	●任天堂●1996年12月14日●RCG●¥9,800	3.30%	前回1位 登場3回
4	PS	クラッシュ・バンディクー	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年12月6日●ACT●¥4,800	1.95%	前回14位 登場3回
5	PS	ぷよぷよ通 決定盤	●コンパイル●1996年11月15日●PZG●¥4,800	1.87%	前回12位 登場4回
6	SS	ぷよぷよSUN	●コンパイル●1997年2月14日●PZG●¥4,800	1.72%	前回ー位 初登場
7	PS	I.Q〜インテリジェント キューブ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1997年1月31日●PZG●¥4,800	1.66%	前回ー位 初登場
8	SFC	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	●エニックス●1996年12月6日●RPG●¥8,700	1.54%	前回4位 登場3回
9	SFC	糸井重里のバス釣りNo.1	●任天堂●1997年2月21日●ETC●¥7,800	1.51%	前回ー位 初登場
10	N64	スーパーマリオ64	●任天堂●1996年6月23日●ACT●¥9,800	1.45%	前回7位 登場9回
11	PS	パラッパラッパー	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年12月6日●ACT●¥4,800	1.32%	前回33位 登場3回
12	PS	チョロQ2	●タカラ●1997年2月21日●RCG●¥5,800	1.22%	前回ー位 初登場
13	SFC	ミニ4駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	●アスキー●1996年12月20日●RCG●¥8,800	1.09%	前回3位 登場3回
13	PS	レイジレーサー	●ナムコ●1996年12月3日●RCG●¥5,800	1.09%	前回9位 登場4回
15	PS	トゥーム レイダース	●ビクター・ソフト●1997年2月14日●AVG●¥5,800	0.88%	前回ー位 初登場
16	SFC	星のカービィ スーパーデラックス	●任天堂●1996年3月21日●ACT●¥7,500	0.86%	前回31位 登場12回
17	PS	峠MAX 最速ドリフトマスター	●アトラス●1997年1月24日●RCG●¥5,800	0.84%	前回ー位 初登場
18	SFC	ボンバーマン ビーダマン	●ハドソン●1996年12月20日●STG●¥5,980	0.82%	前回5位 登場3回
19	SFC	桃太郎電鉄HAPPY	●ハドソン●1996年12月6日●ETC●¥8,300	0.80%	前回21位 登場3回
20	PS	チョロQ Ver.1.02	●タカラ●1996年12月6日●RCG●¥2,800	0.76%	前回19位 登場3回
21	PS	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1997年1月24日●SLG●¥5,800	0.72%	前回48位 登場2回
22	SS	サクラ大戦 花組通信	●セガ●1997年2月14日●ETC●¥4,800	0.63%	前回ー位 初登場
23	PS	三國志Ⅴ	●光栄●1997年2月14日●SLG●¥9,800	0.61%	前回ー位 初登場
24	PS	ロックマン8 メタルヒーローズ	●カプコン●1996年12月17日●ACT●¥5,800	0.59%	前回26位 登場3回
25	PS	アーク ザ ラッド(BEST)	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年7月12日●RPG●¥2,800	0.57%	前回26位 登場8回
25	PS	ストリートファイターZERO2	●カプコン●1996年8月9日●ACT●¥5,800	0.57%	前回38位 登場7回
25	N64	超空間ナイター プロ野球キング	●イマジニア●1996年12月20日●SPG●¥9,800	0.57%	前回10位 登場3回
28	PS	ゲゲゲの鬼太郎	●バンダイ●1997年1月24日●AVG●¥5,800	0.53%	前回ー位 初登場
28	PS	ソウルエッジ	●ナムコ●1996年12月20日●ACT●¥5,800	0.53%	前回12位 登場3回
28	PS	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト●1996年12月27日●S・RPG●¥6,800	0.53%	前回6位 登場2回
31	N64	ウエーブレース64 カワサキジェットスキー	●任天堂●1996年9月27日●SPG●¥9,800	0.51%	前回26位 登場6回
32	PS	アークザラッドⅡ	●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1996年11月1日●RPG●¥5,800	0.50%	前回17位 登場4回
33	SFC	す〜ぱ〜ぷよぷよ通 リミックス	●コンパイル●1996年3月8日●PZG●¥6,800	0.48%	前回8位 登場9回
34	SS	EVE burst error	●シーズウェア／イマジニア●1997年1月24日●AVG●¥7,800	0.46%	前回ー位 初登場
35	SFC	スーパーマリオコレクション	●任天堂●1993年7月14日●ACT●¥9,800	0.44%	前回36位 登場2回
35	PS	ドラゴンナイト4	●バンプレスト●1997年2月7日●S・RPG●¥6,800	0.44%	前回ー位 初登場
37	SS	ダイナマイト刑事(デカ)	●セガ●1997年1月24日●ACT●¥5,800	0.42%	前回ー位 初登場
38	PS	クロックタワー2	●ヒューマン●1996年12月13日●AVG●¥5,800	0.40%	前回25位 登場3回
38	SFC	スーパーマリオカート	●任天堂●1992年8月27日●RCG●¥8,900(込)	0.40%	前回16位 登場8回
38	SS	ファイターズメガミックス	●セガ●1996年12月21日●ACT●¥5,800	0.40%	前回15位 登場3回
38	SFC	天外魔境ZERO	●ハドソン●1995年12月22日●RPG●¥9,980	0.40%	前回ー位 登場2回
42	PS	FORMULA1	●SCEI●1996年12月13日●RCG●¥5,800	0.36%	前回31位 登場3回
42	PS	リッジレーサー(BEST)	●ナムコ●1996年7月12日●RCG●オープン価格	0.36%	前回ー位 登場6回
42	N64	実況Jリーグパーフェクトストライカー	●コナミ●1996年12月20日●SPG●¥9,800	0.36%	前回23位 登場3回
45	PS	DESTRUCTION DERBY 2	●SCEI●1997年2月21日●RCG●¥5,800	0.34%	前回ー位 初登場
45	PS	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	●ココナッツジャパンエンターテイメント●1997年1月17日●SLG●¥6,800	0.34%	前回ー位 初登場
45	SS	ROOMMATE〜井上涼子〜	●データム・ポリスター●1997年2月14日●SLG●¥5,800	0.34%	前回ー位 初登場
45	SFC	す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	●コンパイル●1996年6月28日●PZG●¥6,800	0.34%	前回ー位 登場2回
45	SS	デイトナUSA Circuit edition	●セガ●1997年1月24日●RCG●¥5,800	0.34%	前回ー位 初登場
45	PS	バイオ ハザード	●カプコン●1996年3月22日●AVG●¥5,800	0.34%	前回45位 登場12回

※このデータにはコンビニエンスストアでの売り上げは含まれておりません。

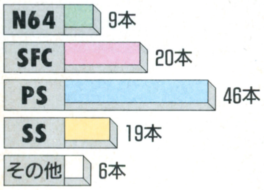
上位100位の機種別内訳

このランキングには、コンビニ商品は含まれていないのに『FFⅦ』が圧倒的な1位。PSのシェアも全体の約50%を獲得している。ガンバレ、N64！

●シェア占有率



●本数占有率



（売り上げデータ提供：TOYNES）

(社)日本玩具協会の協力により、全国60店舗のデータをもとに作成しています。全TVゲームの売り上げを100%として、各ソフトの販売本数のシェアを算出しています。

※発売前、発売後のソフトに関しては電撃NINTENDO64の読者アンケートをもとに算出しています。

すぐにプレイしたい 発売前N64ソフトTOP5

集計期間 2月1日～2月28日

今月のTOP1

本体も値下げされたし、『ゼルダ64』が発売されればユーザーが倍増すること間違いなし。



順位	機種	タイトル	得票率
1	N64	ゼルダの伝説64（仮称） ●任天堂●年内発売予定●A・RPG●価格未定	16.78% 前回1位 登場10回
2	N64	実況パワフルプロ野球4 ●コナミ●3月14日発売●SPG●¥8,900	15.27% 前回5位 登場4回
3	N64	MOTHER3 キマイラの森（仮称） ●任天堂●年内発売予定●RPG●価格未定	14.13% 前回2位 登場9回
4	N64	スターフォックス64 ●任天堂●4月27日発売予定●STG●¥8,700	8.48% 前回3位 登場3回
5	N64	がんばれゴエモン5 ネオ桃山幕府のおどり ●コナミ●春発売予定●SPG●¥9,800(予)	7.95% 前回4位 登場2回

これはオモシロイ 発売後N64ソフトTOP5

集計期間 2月1日～2月28日

今月のTOP1

最高速のとき、敵カートのうしろにいると、スピードが少し上がるぞ。



順位	機種	タイトル	得票率
1	N64	マリオカート64 ●任天堂●1996年12月14日●RCG●¥9,800	62.90% 前回1位 登場3回
2	N64	スーパーマリオ64 ●任天堂●1996年6月23日●ACT●¥9,800	28.85% 前回2位 登場3回
3	N64	ワンダープロジェクトJ2 ●エニックス●1996年11月22日●SLG●¥9,800	9.14% 前回3位 登場3回
4	N64	ウエーブレース64 カワサキジェットスキー ●任天堂●1996年9月23日●S·PG●¥9,800	4.66% 前回5位 登場3回
5	N64	実況Jリーグ パーフェクトストライカー ●コナミ●1996年12月20日●SPG●¥9,800	4.30% 前回4位 登場2回

ココロに残る 発売後SFCソフトTOP5

集計期間 2月1日～2月28日

今月のTOP1

一度クリアしたら、勇者1人で冒険するとか、ちょっと変わったプレイに挑戦してみよう。



順位	機種	タイトル	得票率
1	SFC	ドラゴンクエストIII そして伝説へ… ●エニックス●1996年12月6日●RPG●¥8,700	13.85% 前回1位 登場3回
2	SFC	ドラゴンクエストVI 幻の大地 ●エニックス●1995年12月9日●RPG●¥11,400	5.30% 前回2位 登場12回
3	SFC	スーパーマリオカート ●任天堂●1992年8月27日●RCG●¥8,900(込)	4.79% 前回4位 登場6回
4	SFC	ファイナルファンタジーVI ●スクウェア●1994年4月2日●RPG●¥11,400	4.79% 前回3位 登場11回
5	SFC	スターオーシャン ●エニックス●1996年7月19日●RPG●¥8,500	3.42% 前回5位 登場8回

新作ソフト ゲーム誌掲載ページ数 CHART

2月1日～2月28日

今月の注目は PS

クーロンズ・ゲート

●SME●1997年2月28日●AVG●¥7,800(CD4枚組)

返還前の香港を舞台にした新感覚のAVGが2位。移動スピードがチト遅めでナンですが、細かく描き込まれたグラフィックは必見です。風水を使った戦闘も斬新でグーです。
それにしても、10本中5本がスクウェアソフトとは……。



⬆ヘンなキャラクターがいっぱい出てきます。主人公以外全員ヘンです。

順位	ゲーム名	電撃	PS通	マガ	ザPS	掲載ページ
1	ファイナルファンタジーVII	84	22	65	37	208
2	クーロンズ・ゲート	4	14	10	18	46
3	ブシドーブレード	8	4	14	12	38
4	トゥームレイダース	10	6	9	12	37
5	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	24	2	1	8	35
6	ファイナルファンタジータクティクス	12	4	6	12	34
7	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	8	0	4	11	23
8	サガフロンティア	2	4	6	8	20
9	TOBAL2	4	4	4	8	20
10	ナムコミュージアムVOL.5	10	4	3	2	19

電撃＝電撃PlayStation／ハイパー＝ハイパープレイステーション／マガ＝PlayStation Magazine／ザPS＝THE PlayStation 2月発売の各雑誌を編集部が調査し算出したものです。1P以下は小数点計算したものを四捨五入しました。

流行モノ なんでも チャート

2月1日～2月28日

ゲーム攻略本売り上げTOP5

1	ファイナルファンタジーVII	集英社
2	ワイルド アームズ 公式ガイドブック	アスペクト
3	ファイナルファンタジーVII～公式設定資料集～	アスペクト
4	ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 公式ガイドブック	エニックス
5	ポケットモンスター赤緑青全対応[改訂版]	小学館

コミックス単行本売り上げTOP5

1	遊撃宇宙戦艦ナデシコ 1巻	角川書店
2	ファイブスター物語 8巻	角川書店
3	行け！ 稲中卓球部 13巻	講談社
4	新世紀エヴァンゲリオン	角川書店
5	修羅の門 30巻	講談社

CD(アルバム)売り上げTOP5

1	マグマ	稲葉浩志
2	Cowgirl Dreamin'	松任谷由美
3	DREAM&MEMORIES	Favorite Blue
4	welcome-muzik	広瀬香美
5	True	ラルク・アン・シェル

TVアニメ視聴率TOP5

1	サザエさん	フジテレビ
2	ちびまる子ちゃん	フジテレビ
3	クレヨンしんちゃん	テレビ朝日
4	名探偵コナン	日本テレビ
5	ゲゲゲの鬼太郎	フジテレビ

TVバラエティ視聴率TOP5

1	マジカル頭脳パワー!!	日本テレビ
2	SMAP×SMAP	フジテレビ
3	嗚呼！ バラ色の珍生!!	日本テレビ
4	関口宏の東京フレンドパークII	TBS
5	ウンナンの炎のチャレンジャーこれができたら100万円	テレビ朝日

カラオケリクエストTOP5

1	白い雲のように	猿岩石
2	FACE	globe
3	PRIDE	今井美樹
4	STEADY	SPEED
5	a walk in the park	安室奈美恵

※ゲーム攻略本・コミックス単行本売り上げ＝書泉ブックマート、CD売り上げ＝新星堂、TVアニメ・TVバラエティ視聴率＝ビデオリサーチ、カラオケリクエスト＝タイトーX2000調べ
TV視聴率は、ビデオリサーチの週間データをもとに編集部が集計し直したものです。

突撃!おがchan-nel

アミューズメントエキスポ（AOU）ぐるぐるレポート

さよなら千香子記念杯 超ゲー・マヌゲー大賞

ハァ〜イ!　どざえもんなみのセクシー度で毎月みなさんを悩殺している千香子で〜す。実は今月はみなさんにとっても悲しいお知らせがあるの。それはね、な〜んと、千香子は今月でこのページを降りることになったの。え、別に特別な理由があるわけじゃないのよ。ただ、ビッグな女優がいつまでもこんなページに出ているわけにはいかないでしょ。そこで最後は新作アーケードマシンのレポートでシメようと思っています。じゃあ、あとの文章、小我ちゃんよろしくね。

小林亜星かせぎすぎだぞ大賞

ごっちごっち、たまごっち〜、売ってないのねたまごっち〜…とか、こんな歌だったような気がするんですけど。なんとバンプレストのブースで発見した、たまごっちのテーマソングのCDです。小林亜星本人が歌っています。どうでもいいけど、こんなもん買う人いるんでしょ〜か。亜星も小銭かせぎに走らずにJASRAC問題を解決してほしいもんです。



場合によっては新しい性風俗になるぞ大賞





出た〜!　対戦相手の顔が見れる格闘ゲームマシンで〜す。つまりプレイ中に上部のモニターで敵のツラがおがめるって寸法です。たぶん、敵のあせり具合いだとかをさぐるためにつけられた機能だと思うんだが、相手がものすげぇ美人だとゲームどころじゃなくなりそうです。思わず敵キャラのおっぱいをさわりたくなったりして。おっ性風俗として使えるな、これ。

自分で回転しろ大賞



わははははははは。逆さまです。思いっきり逆さまになっています。これ、簡単にいうと、リングの内側に自転車がついていて、それをこぐと自分の力で回転できるという非常に科学的な乗り物です。しかも力がないと真上で逆さまになったまま止まってしまうという恐怖も味わえます。スゴイです。というわけでヒマな人は、お金を払って思いっきり疲労してください。



1日6ステージはつらいだろ大賞

ご覧のとおりバンド・オブ・ファイターズです。普段はじっとしてますが、ステージの時間になるとカクカク動きます。この写真はステージの合間なので、カクカクしてません。どのようにカクカク動くのか気になったのでさわってみようとしたら、係の人にしかられました。なんか係の人もカクカクしてました。



高い……だけ大賞

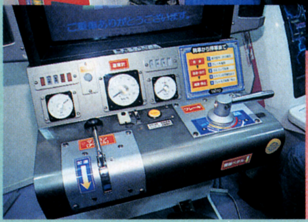


いすに座り安全バーを下げる…すると、あっという間に「地上６メートル」の高さに急上昇。さらにガクンと２メートル落下、そして１メートル上昇…こんな息をのむ展開を味わえるのが、この「フロッグホッパー」という乗り物です。言っときますが、ちっとも怖くありません。高いだけです。

電車って人気があるのか大賞

プレイヤーが電車の運転手になるというシミュレーションゲーム「電車でGO！」。運転席にはアクセル、エアブレーキ、警笛、速度計など本物そっくりの装備が…。不思議なことに今回のショーでいちばん人気があった（ように見えた）ブースでした。本多に言わせると「電車ガールズがいたから」ということですが、ボクもそう思います。太ももがエッチでした。







ものすごい勢いでころころする大賞



手元のトラックボールをコロコロと回転させることで、画面上のアルマジロを走らせる通信対戦レーシングゲーム「アルマジロレーシング」。やってる本人はいっしょうけんめいなんで楽しそうなんですが、横で見てるほうはみんな顔が怖くなっているので、とってもイヤです。「未来世紀ブラジル」みたいです。別れたい恋人といっしょにやりましょう。

痛快ヒマヒマ通り大賞

質問、右の写真はどこでしょう…正解は「下落合民芸品フェスタ」の会場風景…ではありません。今回のAOUショーの会場です。人気がないブースが集まると、こんなヒサンな状態になるというわけです。でも、バカにしちゃいけないよ。こういうブースに行くとブサイクなブタのシールとかもらえるんだから。ブー。



下半身くねらせ大賞







今回のAOUショーで人気があったのが、おもに下半身を使用するゲーム（うっ、いやらしい）。スケートボード、ハングライダーなど、３Dシミュレーションゲームを体力系にアレンジしたものに人気が集中してました。スケボーは初心者でも派手なトリックができるので、女の子でも楽しめるざんす。しかしこのままいくと、そのうちゲートボールのシミュレーションとかも出てきそうです。テクノロジーって怖いです。

たぶんプリクラから発想いただいちゃった大賞

今回のAOUショーで、いちばん目立ってたのが、プリクラ系のニューマシン。自分でフレームに文字などの書き込みができるヤツ（写真下）、プラスチックの写真入りカードを作れるヤツ（写真右のサンプル）など、２匹めのドジョウ野郎が何種類も出てました。なかには「プリントハウス」というネーミングで、プレハブのなかにプリクラを入れただけっちゅ～のもあって、なかなか笑いました。「これなら雨でもだいじょうぶ」ってことらしいですけど…。











OGA CHAN-NEL

今月の局長　しくしくしく。かわいがっていた愛犬のペロが交通事故で他界してしまいました。そこでこの悲しみをいやしてくれる犬を募集します。できれば高く売れそうなヤツをクール宅急便で送ってください。雑種不可。さあ本多ちゃん、来月からペットショップが開けるぞ。ワンワンレッツゴー！



☗スターターパック￥1,300
／メディアファクトリー

さよなら小林千香子 特別企画

『おがチャンネルと私』

読者のみなさん、短い間でしたけれど、どうもありがとうございました。私と小我さんのコンビ、いかがでしたか？ えっ!? 最低だった？

それもそのはずです。だって小我さん、私のこと何もわかってないんだもん。わがままでうるさい最悪なタレントだっていってたけど、本当は心優しい純粋な女の子で、いっしょうけんめい場を盛り上げようとしていたのに…。

小我さん!! あなたこそかなりやばい人ですよ。今度会うときまでに、そのまずそうなプリンみたいな髪の色をどうにかしてくださいね。あと、その服のセンス、かなりダメ!! まあ、私がお仕事がんばって、いつか素敵なお洋服を買ってあげるから。それまでがまんしてね、なんてね……。

そしてその場でいつも笑っている本多さん、遊んでばかりいないで、少しは運動しなさい。でも本多さんには取材先でいろんなものをいただいているので頭が上がりません。

でもいろいろあったけど、お二人ともすごくいい人です。北へ南へ東へ西へ、たくさんのところへ連れてっていただきました。たくさんの経験をさせていただきました。最高に楽しかったです。

最後に、読者のみなさん、これからも小林千香子はがんばります。応援してくださいね。



小我恋次郎の遅コラム

かっこいいおにぎり

ONIGIRI SO COOL!

第11回 キャスティングの仕組み

今月で小林千香子さんがお別れです。本当に短い間でしたがお疲れさまでした。思い返せば、あなたがいるだけで取材現場がパッと明るくなり、まるで春がきたような雰囲気になったこと……そんなことは一度もなかったのでした。ぶひひ。

さて、それはさておき次回の「小我ールズ」のオーディションをしなくてはなりません。さて、ここで問題です。このページのキャスティングはどうやって決まっているのでしょうか？

答えは…俺の趣味と本多の気まぐれでした〜！ わはははは〜。安易ですね〜。何も考えてませんねぇ〜。脳みそ3グラムですね〜。ぶひぶひ。

しかしながらこれはあくまで雑誌、しかもさほど重要でないページの話です。これがテレビ番組のキャスティングとなると、そう簡単には決まりません。なぜならそこに、さまざまな利害が発生するからです。たとえば仮に大手芸能プロの新人「小我恋子」と、二流プロの新人「本多デブ子」がゴールデンのバラエティのレギュラーを狙っているとします。言っときますが、レギュラーったってしょせんは新人です。せいぜい番組の最後の視聴者プレゼントコーナーで

「あて先は郵便番号◯◯◯の◯◯…で〜す」

という5秒間程度の出演です。といってもバカにしてはいけません。この5秒間に青春をかけ、明日のスターを夢見るバカ女…じゃなくて美少女がゴマンといるのです。とっても狭き門なのです。

さて、まず2人は番組制作会社にプロフィールを持って、マネージャーと出向きます。キャスティングに絶大なる権力を持つプロデューサーに、とりあえず顔見せをするわけです。このときプロデューサーはまず履歴書を見て、どこの事務所かを確認します。普通、タレントの能力と事務所の規模はあまり関係ありません。本来ならタレントの個性を重視しそうなもんですが、そんなことはないのです。視聴者プレゼントのあて先を言うのに、そんな個性や能力は無関係だからです。バカだろうが利口だろうが個性派だろうが、プロデューサーにしてみればどうでもいいのです。

では彼はどこで判断するのでしょうか。ここで業界のポリティカルバランスという問題が、にょきりと鎌首を持ち上げてくるのです。恋子の事務所は大手です。売れっ子俳優もいれば、人気アイドルグループもいます。ここで仲良くしておけば、秋の特番のとき、ゲストで彼らを呼ぶことができるかもしれません。一方、デブ子の事務所はほとんど有名タレントはいません。この時点で答えは見えているというわけです。

しかしこれではデブ子の事務所はいつまでたっても仕事がもらえません。そこでタレントにむりやり付加価値をつけることになります。例えば「水着OKで〜す」とか「熱湯風呂入れま〜す」とか「なんだったらビーチク見せま〜す」とか。とにかく大手プロにはない、小回りのきくタレントをウリにするのです。そして最終兵器として、こんなことばがマネージャーから飛び出します。

「いや、場合によってはノーギャラでも…」

こうして未来のスターをめざす本多デブ子は堕ちていくのでした。めでたし、めでたし。

カリジュンパンクのちょっとかっこいいおにぎり
業界ポリティカルバランス想像図



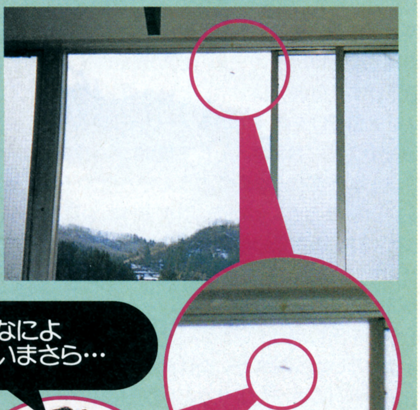
 今月の本多 「ボクってミニ四駆のタイヤ、鼻の穴に入るんですよ」（←かなりの自慢）

おがchan-nel 編成会議

小我局長（以下小）　モグモグ…やっぱり大好物のちくわはおいしいなぁ。
本多局員（以下本）　どうでもいいけど、いままでいちばん緊張感のない入り方ですね。
小林千香子（以下千）　せっかく私の最後だっていうのに、もっとマシなトークしてよね。
小　もぐもぐ…チーズ入りのちくわもうまいなぁ。
本　ダメです。今月の局長は故障中みたいです。

「セガバンダイ」って誰が考えたんでしょうか？　思い切って別な名前にすればよかったのに。「ビクター」とか。**（新潟県・高橋智子）**
小　ギャハハ。ビクター…あまりにも意表をついたネーミングで、ボクびっくりです。
千　ついでに任天堂も名前を変えたらいいのに。「ソニー」とか。
本　今月限りだと発言も大胆になりますね。

★今月の大スクープ「UFO」





太田絵美嬢

UFOの写真です。（新潟県・高橋智子）★うひゃ～すごいスクープだよ、これ。しかも編集部で拡大したら、運転席に太田絵美が乗ってるじゃないか。時給いくらのバイトなのか？

千香子、ライバルは同じ事務所のリカちゃん（11歳）

北海道の広尾町には「ちんぽう祭り」という妙な祭りがあります。内容は男衆が氷でできたチンポの像を引いて、走り回るというわけのわからん祭りです。**（北海道・NBズ隊長ぶらずまん）**
小　やった～、ちんぽう祭りサイコー！　ちんぽうちんぽう、ぶ～らぶらっ、ゲッチュ!!
本　勝手にテーマソング作らないでください！
小　それにしても氷チンポを引いて走り回るとは…全国三大奇祭のひとつにしてあげよう。
千　残りのふたつは何なのよ？
小　え～、例えば…玉姫殿ブライダルフェスタとか。
本　それ、祭りか!?

誉（ほまれ）「おかあさぁん」おかん「どうしたの、誉ちゃん」誉「この肉、おいしいね。何の肉なの？」おかん「………お、お父さん」。誉、8歳の冬。続く……。**（三重県・大岡越後）**
本　すいませ～ん。こういう意味のわかんない不条理ドラマを送ってこないでくださ～い！
千　女優に対して失礼よね。ぷんすかっ！
小　でも。何の肉だったのかなぁ。もぐもぐ…。
本　約1名、興味を抱いたみたいです。

とつぜんバカな質問をします。みなさんにとってヒーローとは誰ですか。教えてくだちゃ～い。**（埼玉県・欲レンジャー）**
本　私はやっぱりカレーを食うしか能がない黄レンジャーですかね。
千　リニューアルしたキューティーハニーもいいわね。
本　さあ、局長の番です。

★今月の手配写真

（三重県・大岡越後）★ギャハハ。現在都内に潜伏中のカマレス親分です。得意ワザはジャカジャカうんこ。好きな食べ物ちくわ…あ、俺だ。

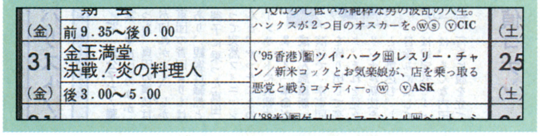


流れからして、思いっきりボケてください。
小　小泉厚生大臣。
本　う…リアクションに困るんですけど。

どうでもいいけど、「Pストック」の梅宮アンナのしゃべり、なんとかしてほしいんですけど。隣にいる神田うのも迷惑そうです。**（神奈川県・アンナってけっこうブサイクなのね）**
小　ギャハハハ！　ナイス着眼点！　ワシも昔からそう思ってたところである。特に話の流れを一切無視したゲストへの唐突な質問が爆笑もんです。
本　ま、あまり言っちゃかわいそうでしょ、どうせロボットなんだから。
千　ええっ、やっぱり…。
小　っていうかゼンマイで動いてるだけなんだね。（←暴言）

★今月の新米コックとお気楽娘が…

よ～く見てください。いや～ん、下品…。（神奈川県・火の鶏）★きんたままんどう…という名前の食堂なんでしょうか？　そんな店を乗っ取ろうとするとは……よほどの悪党と見た。



（金）	前9.35～後0.00	ハンクスが2つ目のオスカーを。Ⓦ Ⓢ Ⓥ CIC	（土）
31 （金）	金玉満堂 決戦！炎の料理人 後3.00～5.00	（'95香港）監ツイ・ハーク出レスリー・チャン／新米コックとお気楽娘が、店を乗っ取る悪党と戦うコメディー。Ⓦ Ⓥ ASK	25 （土）

OGA CHAN-NEL



イラスト／カリジュンパンク　三浦ゆうま

次回、ついにおがチャンネルおしまいかもしんない

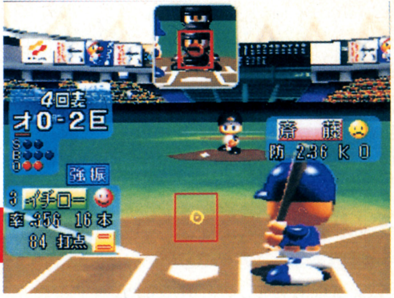
ところで米米クラブさんは趣味とかあるんですか？　…と、梅宮アンナの話をマネてみたりして。さて、このページではみなさんからの役に立たないおハガキを募集しています。我こそは鼻毛日本一だというキミ、さっそく室町時代の貿易についてのハガキを送ってくれ。たぶん読まないぞ。それはそうとこのページ、次回あたりで最終回というウワサが、どんぶらこと流れておる。ついては今後、このどうでもいいページを引き継いでくれる美人ライターを募集していいのか？　どうなんだ。よくわからん。とにかくハガキを書けっ。

あて先
〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64編集部
「突撃おがチャンネル」係

次回予告　ケイタイを逆さまから読むとタマキン！（ぜんぜん予告になってません）。

DNN Headline NEWS

Dengeki NINTENDO64 Network



⬅SPGの定番『パワプロ4』も、コントローラパック同梱で¥8900。



⬅ブルブル震える振動パックが同梱。『スターフォックス64』は¥8700。

Topic

N64に価格破壊の波！ ゲームは買いやすくなるのか!? 各メーカーにアンケート調査

みんなも知ってるとおり、去る3月14日、任天堂は、N64の本体価格を、従来の¥25,000から¥16,800へ値下げした。また、発売中の『ブラストドーザー』が¥6,800、4月発売の『スターフォックス64』は振動パック同梱で¥8,700と、ソフトにも値下げの傾向が見られる。この価格変更にはどんな意図が隠されているのか？ 真意を探るため、任天堂に聞いてみた。

「現在、ワールドワイドで展開しているN64は各国から注文が相次いでいるため、月産生産量を大幅にアップさせることができました。そのおかげで1台あたりのコストダウンが可能になり、またさらなる普及を目指すためにソフトの価格も値下げしていきます」（任天堂・広報）

〝良いソフトを、できるだけ安く提供していきたい〞ともいう任天堂の姿勢に対して、ソフトを供給していくサードパーティは、どんな考えをもっているのか？ 調査を実施した。



メーカー担当者はこう考える

ゲームソフト価格の引き下げ傾向

「他機種との競争が引き起こしたこと」（A社）／「CD−ROMに比べてカートリッジは高額なイメージがあり、ユーザーが買いやすい価格を考えて、値下げを行ったのでは」（C社）など、やはりライバル機種との競争によって、値下げが行われたと考えるメーカーが多いようだ。

●ゲームソフトの適正価格について

メーカーの考える理想的なソフト価格	¥5,982
現在発売されているN64ソフト平均価格	¥9,462

⬆上で表示している理想的なソフトの平均価格は、今回アンケートに参加してくれたメーカー15社からの回答をもとに、編集部が独自に計算したものです。

ヨーロッパにもN64上陸

発売3か月で約214万台を販売したアメリカ市場の追い風を受け、3月1日よりヨーロッパ各国でもN64が発売された。同時発売ソフトは『スーパーマリオ64』『パイロットウイングス64』、『スターウオーズ　シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア』の3本。価格はイギリスで200ポンド（約¥40,000）、ドイツで399マルク（¥28,000）と先に発売されているPSとほぼ同じ。ただし、N64の発売にあわせてPSの本体価格がそれぞれ129ポンド、299マルクに引き下げられることが発表され、ヨーロッパでも日本と同じく価格競争の激化が予想される。世界規模の戦略によって価格引き下げが実現したN64。PSとのシェア争いも世界規模で展開しそうだ。

結論　N64のソフトは確実に低価格化に向かっている

任天堂ともにN64のさらなる普及に向けてソフトを制作するサードパーティ群は、今回のハード価格引き下げに合わせて、それぞれの立場で自社ソフトの値下げを行うことを考え始めているようだ。今回の調査では某メーカーの「当初価格の¥9,800より値下げする方向で検討中」というコメントをはじめ、ソフト値下げを考えているメーカーは回答のあった16社中7社におよぶ。そして現実に『パワプロ4』のコントローラパック同梱のうえでの値下げ、『テュロック』『ドラえもん』の価格引き下げにも見られるように、N64の市場は確実に低価格化へ向かって歩みだしている。今後、この動向に合わせて、他のメーカーの動きも活発化しそうだ。その価格設定の高さから手を出しかねていたユーザーにとっても、これはうれしいニュースだ。全体的なタイトルの少なさや、ジャンルのかたよりなどの問題はあるが、N64は確実にそのシェアを増やしていくことだろう。

N64参入メーカーで現在ソフトの価格引き下げを検討しているメーカー	7社／回答16社中

DNN CD Pick Up

Mariko Kouda Concert Tour'95-'96 〝終わらないアンコール〞

●キングレコード／¥4,800（税込）



人気声優・國府田マリ子のライブアルバムがリリース。'95年から'96年にかけて彼女が行ったライブから、全23曲が収録されている。さらにこのアルバムにはなんと、もれなく豪華ブックレットのおまけつき！ マリ子ファンは要チェック!!

同級生　～恋愛専科～

●ピンクパイナップル／¥3,884



多くのファンを持つ恋愛SLG『同級生』のドラマCD第4弾。今回はボーイッシュな少女・黒川さとみちゃんがヒロインとなって、♡な活躍をする。超豪華なリバーシブルジグソーパズルつきで、とってもムフフな内容になってるぞ。

アンジェリーク守護聖コレクション④

●光栄／¥971



大人気のSLG『アンジェリーク』の守護聖たちが、それぞれシングルCDを発表。各守護聖を演じた声優たちが、歌い、そして語るファン感涙の内容なのだ。この「④」ではクラヴィスこと塩沢兼人の美声に酔えるぞ。この先全守護聖さまたちのCDがリリースされる予定だ。

Book

最新ゲームもバッチリOK 恒例のウラワザ王がやって来た！

『マリオカート64』『ファイナルファンタジーⅦ』『サクラ大戦』など、最新のゲームを残らずカバー。ホットな新ネタを山ほどひっさげて、「ウラワザ王」がまたまた帰ってまいりました！ あらゆるゲームのウラワザを、迫力の368ページフルカラーで満喫できるぞ。ハードの機種も9種類にまたがり、びっくりするほど完璧に網羅された決定版なのだ。1000タイトル以上のウラワザ情報がぎっしり詰まった「電撃ウラワザ王'97-'98年完全版」は、全国の書店もしくはコンビニで大好評発売中！ メディアワークス、￥1,391（税込）。



➡368ページ・オールカラー。大野安之先生のこのイラストが目印だ。

Topic

オリジナルのメッセージを入れて特製シールを作っちゃおう

中高生を中心に大ブームのプリントシール機に、タカラから新しい仲間が加わった。この新マシン「らくがきプリシール」にはなんと、写真に自由にイラストや文字を入れられる〝らくがき機能〟がついているのだ。自分のシールにオリジナルのメッセージを添えて、いろんな人にアピールしよう。もちろん、このマシンだけのオリジナルフレームも多数用意。「リカちゃん」や「ビーダマン」、そしてCMにも出ている神田うのと、ツーショット写真が撮れる。



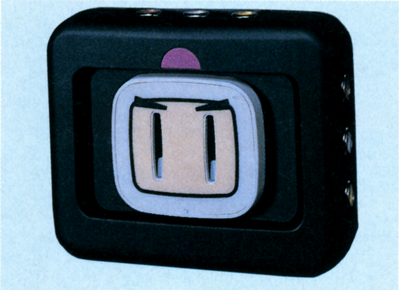


⬅⬇CMに出演している神田うの。彼女の登場するオリジナルフレームのほか、テディベアのフレームなんてのもある。

Goods

ゲーム機の切り替えはボンバーマンがお手伝い

たくさんのゲーム機の接続をスムーズにできるセレクターが、ハドソンから発売された。この「ボンバーマンセレクター」は、その名のとおりボンバーマンの顔が目印。片手に収まるコンパクトサイズで、3種類のAV機器をつなげられる。値段もコンパクトで、￥1,980。



Campaign

N64の『ドラえもん』でマルチメディアが当たる

今N64の『ドラえもん』でデジタルグッズが当たるキャンペーン実施中。エポックから発売されるN64ソフトの名前は『○○えもん』。○に入る言葉を書いて〒111東京都台東区駒形1-12-3エポック社「N64ドラえもんWキャンペーン」係に送ろう。抽選でA賞・NECパソコン（5名）、B賞・デジタルカメラ（20名）が当たる。締め切りは3月31日。またソフトに同梱されているハガキを送ると抽選で2000名に「ドラえもんキャラクターバルーン」が当たるぞ。

TV

かわいいモンスターたちがテレビ画面で大暴れ！

GBで人気のゲーム『ポケモン』が、TVアニメになった！ ポケットモンスターのトレーナーをめざす少年サトシが、相棒のポケモン・ピカチュウと珍道中を繰り広げるぞ。新作アニメ「ポケットモンスター」は4月1日から毎週火曜日18時30分よりテレビ東京系でオンエア。

➡主人公のサトシ。ポケモン以外のことにはあまり興味がないという10歳。声は松本梨香さん。



Movie

いよいよ完成！ 電撃MM（メディアミックス）映画「タイム・リープ」

佐藤藍子ちゃん主演で話題独占の映画「タイム・リープ」。撮影も終了し、あとは公開を待つばかり。先日、都内のスタジオで藍子ちゃんが映画に関するインタビューに応じてくれた。

「原作本を渡されたとき、表紙の衣谷先生の描いた主人公・翔香を見て『あたしとぜんぜんイメージが違うじゃない』と思いました。ここまで違うとサギだなって。でも原作ファンは怒るかもしれないけど、私にしかできない翔香を演じたつもりです。今までの私の役とはまたひとつ違った演技を見てください」

熱っぽく演技を語る藍子ちゃんも映画のデキはかなり満足の様子。電撃のメディアミックス映画「タイム・リープ」はこの夏公開予定。次号いよいよ試写会の日程が発表になるぞ。

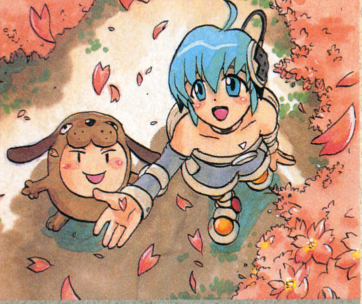


Goods

マニアたちのあこがれがついにゲームボーイポケットゴールド

トイザらスで限定発売され、入手困難のため一部マニアたちの間ではあこがれの的だったゴールドのゲームボーイポケット。このたび一般向けの発売が決定された。気になる発売日は4月18日で、定価は￥7,800。特製プラスチックケース入りで、先に発売されたシルバーと同じパッケージで店頭に並ぶ。ユーザーからの要望が多かったことが発売決定の原因だが、すでに持っている人にはちょっと残念かな？ また同日ゲームボーイポケット用のACアダプターも¥1,500で発売されることになっている。





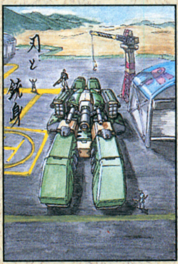
イラスト／多摩屋猫丸

絶対!! 彩色主義

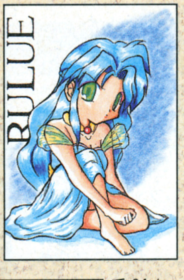
N64誌・読者投稿ページ界の「真・ゲッターロボ」と言われています(マンガ版)。



⬆千葉県　たつきちさん：307：ピーノとティンカー。ティンカー、こう見えてもトンカチでこづいちゃう過激な人(?)なので驚きです。



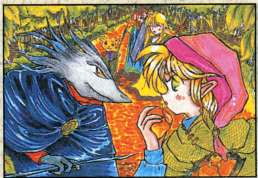
➡北海道　N堂大好き男くん：337：こうなると『ブレバレ』もかっちょいいです。



➡広島県　ゲックくん：115：そんなにニラまなくても…なんで怒っているんでしょ？　なにせ小心者ですから。



➡兵庫県　月海かふうさん：064：そういえば、PSの『聖剣』は聞きませんねぇ。いつ出るんでしょう？



⬆富山県　伊東沙音さん：054：森の中で敵と遭遇！　後ろの人たちに緊張感が見られないのがいいです。



⬅高知県　霧羽北斗さん：376：N64で出してほしいです。どのメーカーでもいいので(笑)。



⬅埼玉県　すばるれいかさん：206：ぜひN64でも発売してほしい『サイキックフォース』。コスプレも多いし。



➡宮城県　河童さん：108：いえ、待つのはいいんですが……なぜみかん箱(笑)。しかもさかさまです。



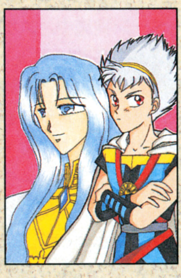
➡熊本県　陽向葵さん：377：すべて色エンピツで描かれた武闘家。違ったカンジでよろしいです。



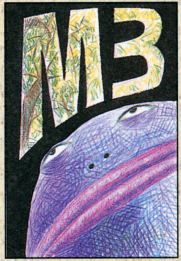
➡大阪府　藤島絵猫さん：159：勇者な人たち。後ろの勇者の舌がとても気になります。なぜに「ベー」(笑)。



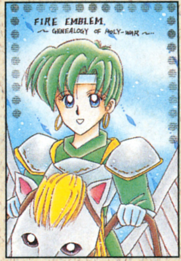
⬆愛知県　あがた☆ちあさん：030：なにより背景にパワーが注がれています。差し込む光がとってもさわやか番長。



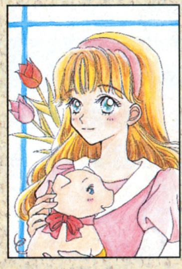
⬅東京都　ほもり永巳さん：221＆埼玉県　かざとひかるさん：279：イケてる合作。それぞれに5ポイント。



⬅神奈川県　火の鶏さん：056：すごいインパクト！『マザー3』ではどんな活躍をしてくれるんでしょう？



⬅大阪府　遠野いずみさん：068：こんなカワイイ顔して、ジャンプ攻撃。いやはや怒らせないほうがいいですね。



➡大阪府　桑田まなみさん：378：ブタさん(ペギー)の目がカワイすぎです。眉毛生えてるし。

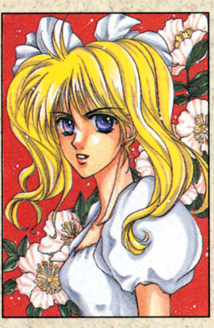


⬆神奈川県　佑輔さん：305：薄い紙をハガキに貼っても可です。ハガキの裏に対するコメントでした。



➡長野県　湖山たみさん：002：たしかにミネアとカブるところがあるかも。描いてる人いっしょですし。





➡鹿児島県　水浦純さん：379：草原でゴロン。気持ちいいことでしょうねえ。とってもさわやかです。土星さん以外(笑)。



⬅愛知県　あがた☆ちあさん：030：いいです。とっても力入ってます。とても途中で描く人を変更したとは思えません。

⬅青森県　えびっ子さん：380：デニムとゆかいな仲間たち。歯を輝かせて、親指立てちゃってます。なんだかいいカンジ。



⬅群馬県　かぱゆさん：381：かぱゆさん、いいところに気がつきました。そう、デンロクの読者さまはみんなレベルが高いんです。

あて先はココ

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館
電撃N64編集部　「色絵」係

※ちょっとだけレイアウトを変えてみました。いかがなものでございましょうか？　しばらくはこのレイアウトでいくと思います。気が変わらない限りですが。今のところは……ね。

イラストの心

当コーナーで採用された方には、コードナンバーとポイントを差し上げております。これらコードナンバーとポイントは読者ページ「ゲームの素」と共通のものです。くわしくはP.106の欄外に書いてありますので、そちらを参照してください。では明智くん、P.106で待っているぞ。はっはっは（怪人）。

お笑い！マンガ劇場

ここの文章が短くなったぶん、ハガキを大きく扱えるようになりました。私もラクできて、ハガキも大きくできる、まさに一石二鳥ですな。



➡東京都　月島咲耶さん：132：なんとなくスーパーサイヤ人（笑）。髪の毛多すぎ。ブラッシングがかなりめんどくさそう。



⬅東京都　ロクヨンマンくん：362：たしかに、これならシリコニアンも壊滅です。後楽園ゆうえんちでボクと握手。今なら下敷きつき（笑）。



➡東京都　ハミバチテアスくん：222：別タイトル「200年くらいあとかな?」。まぁ、PSの方もしばらく発売しないでしょうしねぇ。



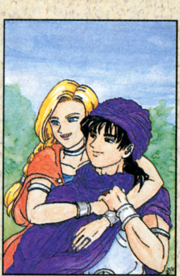
⬅神奈川県　火の鶏さん：056：ま、まぁ、実際そうなんですけど。無言でうなずいているのが、かなりいい仕事してます。コクコク。



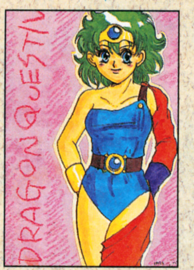
➡群馬県　ふじさきさん：071：そういえば最近見ませんねぇ。どこ行っちゃたんでしょうか？　貴一さんとこ？　違います。



⬆北海道　N堂大好き男くん：337：『メトロイド』のサムス。よくもまぁ、こんな重装備でクルクル回れるもんです。


➡山口県　ジュンコさん：252：夫婦、もしくは幼なじみ。でもストーリーの展開からいって夫婦ですよねぇ。

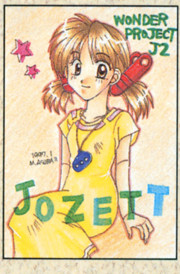

➡群馬県　ふじさきさん：071：私、『G・O・D』待ちすぎて疲れました。そんなワケでまだ未体験。ごめん。



➡東京都　とてねぬ子さん：333：左半身の赤い保護具（?）がいいカンジです。メリハリついてます。



⬅大阪府　楚川ゆうさん：373：笑顔が聖母のようです。もしくは大人の女の余裕？　とにかくいいカンジです。

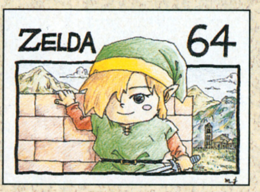


⬅熊本県　あすばみるくさん：358：ジョゼットさん。昨日、秋葉原行ったら『J2』が￥2、800。いと悲し。

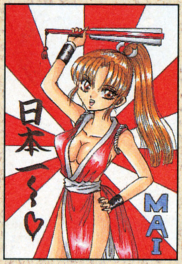

⬅山口県　ポリ・ゴン太くん：382：まずいシチュー（笑）を持っているミリー。CGも可。どんどんください。



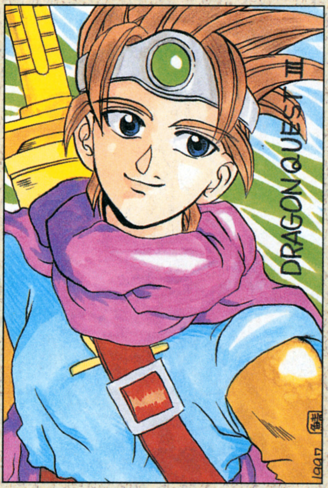
➡東京都　つなさん：167：PCエンジンの『英雄伝説』はたしかにいいデキでした。サクサク進むし。



⬆岐阜県　じょんそんくん：251：そろそろ輪郭が見え始めてきた『ゼルダ』。早く発売してほしいです。



➡東京都　月島咲耶さん：132：大胆不敵、カッコまで大胆な不知火舞。私はこんな人と戦えません。本気で。



⬆京都府　サバ缶さん：174：『ドラクエⅢ』の勇者。FC版もSFC版も年齢は16歳。歳とるのは、現実世界の私たちだけ。ちと悲し。


➡東京都　安田菜成くん：160：かなり怖いです。目つき、口元がイヤ〜ンってカンジ（笑）。助けてください。



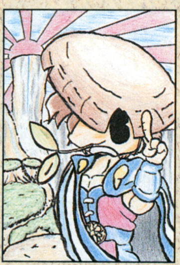
⬅島根県　水無月あさりさん：119：絵柄とセリフが合っていません。でも、そのぶん怖かったりして（笑）。



⬅熊本県　吉田旬太郎さん：324：懐かしすぎ（笑）。ただひたすら頂上を目指す人たちが『アイスクライマー』。

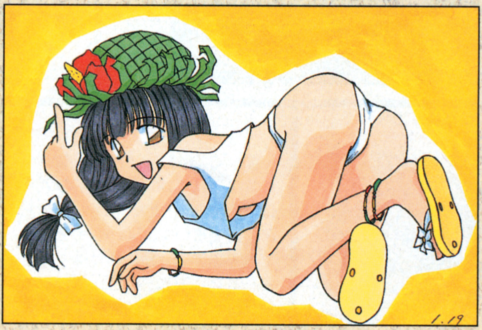


➡東京都　六無ゆゆさん：184：セフィロス。まさかあんな結果になろうとは…その辺、やっぱ『FF』的です。


➡広島県　ゲックくん：115：『シレン』もN64で出してほしいタイトルの一つ。サターンの前にね（懇願）。



➡東京都　ハミバチテアスくん：222：CGジョゼットさん。CGは加工しだいです。これは経験あるのみ。


⬅岡山県　四月一日タミヤくん：013：『下級生』ギャル。なんとなくすけべぇなポーズですが、デンロクの『キズナ』もアレだし（笑）。

⬅福岡県　銀なら5枚さん：166：今でも『ガイア幻想記』はファンが多いです。クインテット、いいゲーム多いんですけどねぇ。



⬅ゼノビア王国　草薙延博さん：236：県名が「ゼノビア王国」らしいです（笑）。なんか楽しげですが、今回だけですよ。特別ね。

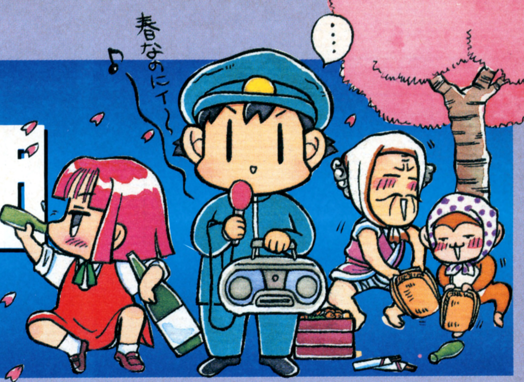


イラストの心　「きぃぃっ、なんでこの私が採用されないのぉ？」……そんなアナタ、もしや色絵を折り曲げたり、薄〜い紙に描いてはいないでしょうか？　はたまた、英字のスペル間違いとか……こんなハガキは採用率がかなり低くなってしまいます。注意しましょうね。あと封書で送ると汚れる心配がなくなってグー。



輝くスター・アメデオくんがアナタに贈る♡

プレゼント探偵団



胸ときめかせる何かが起きそうな春がいよいよ到来！　新入生、新社会人のみんなのために、プレゼント探偵団がスーパーナイスなプレゼントを用意しちゃいました。気合いを入れて当ててちょーだいってカンジか〜!?

1『時空戦士テュロック』

（アクレイムジャパン）



時空の狭間「ロストランド」に甦った破壊神を倒すため、野性児テュロックが立ち上がる！　流血が迫力のACT。

3名

2『ヒューマングランプリ』

（ヒューマン）



ついに登場した、F1 RCG。コースの起伏やマシンの形状など細部にまでこだわり、リアルな走りを追求しているぞ。

3名

3『ソリッドランナー』

（アスキー）



物語の舞台は、犯罪が多発する近未来。人型兵器「ランナー」を相棒に、さまざまな事件を解決していくRPGだ。

3名

4『ダークロウ Meaning of Death』

（アスキー）



滅亡寸前の異世界を救うため、主人公は数多くの職業を経験し、技能を身につけ、冒険を進めていくRPG。

3名

5『最強羽生将棋』『栄光のセントアンドリュース』ソフトセット（セタ）

各5名

3月14日に値下げが行われたNINTENDO64本体。従来の￥25,000から、8,200円も値下げして、￥16,800という超お買い得価格。これを記念して、セタさんからN64ソフトセットをドドーンといただいたぞ。てなワケで、「羽生と勝負だ〜！」という人や「聖地でプレイするのが夢……」なんて人は、この機会を逃すな!!

NINTENDO64 値下げ記念 大放出！



⬅羽生名人とサシで勝負したい人へ！



⬅ゴルファーの聖地オールドコースで本格的なプレイをたん能。

6 藤崎詩織テレカ

（キングレコード）

5名



詩織ちゃんのデビューアルバム「My Sweet Valentine」発売記念のテレカを。

7 GIRLS BEテレカ

（ビクターエンタテインメント）

5名



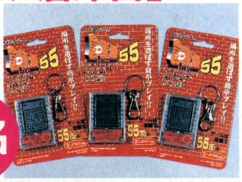
声優の豊嶋真千子と桑島法子がユニットを結成。

8 ミニゲーム『倉庫番』

（X-ING）

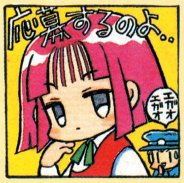
懐かしの『倉庫番』がミニゲームになって再登場！　これならいつでもどこでも、ゲームが楽しめちゃうね。

10名



★応募のキマリ★

欲しくて欲しくてタマらない〜な賞品を見つけたら、即応募デス。114ページのハガキに、アンケートの答えを書いて、50円切手を貼って送ってデス。締め切りは4月4日（当日消印有効）。当選者のお名前は、本誌6月号で発表するデス。





イラスト・コミック／路みちる

新作発売日リスト

!／初登場タイトル
↑／発売日が決定した、もしくは早まったタイトル
↓／発売日が延びたタイトル

B／ソフト内バックアップ　T／マルチプレイヤー5対応
P／パスワード　X／サテラビュー対応
C／コントローラパック対応　S／スーファミターボ専用

●NINTENDO64

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月21日(金)	↑ ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	¥7,980	エポック社	B
	ブラストドーザー	ACT	¥6,800	任天堂	B C
3月28日(金)	ヒューマングランプリ The New Generation	RCG	¥9,800	ヒューマン	C
4月4日(金)	↑ 麻雀64	ETC	¥7,800	光栄	C
4月27日(日)	↑ スターフォックス64(振動パック同梱)	STG	¥8,700	任天堂	B C
5月30日(金)	↑ ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	価格未定	エニックス	B
5月中旬	↓ 雷のごとく 超高速囲碁	ETC	価格未定	セタ	C
5月予定	↓ 時空戦士テュロック	ACT	¥8,480	アクレイムジャパン	C
	ワイルド チョッパーズ	STG	価格未定	セタ	C
	ソニックウイングス アサルト	STG	¥9,800(予)	ビデオシステム	
	↓ 本格4人打ち The麻雀64(仮称)	ETC	¥9,800(予)	ビデオシステム	B
春予定	ヘクセン	ACT	¥8,800(予)	ゲームバンク	C
	がんばれゴエモン5 ネオ桃山幕府のおどり	ACT	¥9,800(予)	コナミ	
	ミッション・インポッシブル	AVG	価格未定	パックインソフト	B
6月14日(予)	↑ スター・ウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	STG	価格未定	任天堂	C
6月予定	レブ・リミット	RCG	価格未定	セタ	C
7月予定	↓ マルチレーシング チャンピオンシップ	RCG	価格未定	イマジニア	
	↓ 森田将棋64	ETC	価格未定	セタ	C
8月上旬	↓ 麻雀放浪記CLASSIC	ETC	価格未定	イマジニア	
夏予定	3D格闘(仮称)	ACT	価格未定	イマジニア	
	魔法聖紀 エルテイル	RPG	価格未定	イマジニア	
	リーズン(仮称)	ETC	価格未定	イマジニア	
	↑ トップギア ラリー(仮称)	RCG	価格未定	ケムコ	
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	STG	価格未定	トミー	
	ヨッシーアイランド64	ACT	価格未定	任天堂	
	↑ 爆ボンバーマン(仮称)	ACT	価格未定	ハドソン	
11月予定	カメレオン・ツイスト	ACT	価格未定	日本システムサプライ	
	キャバリーバトル3000	ACT	価格未定	日本システムサプライ	
秋予定	シムシティ2000(仮称)	SLG	価格未定	イマジニア	
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮称)	SPG	価格未定	コナミ	
年内	↓ プロ麻雀 極64	ETC	¥9,800	アテナ	
	カービィのエアライド(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ゼルダの伝説64(仮称)	A・RPG	価格未定	任天堂	
	MOTHER3 キマイラの森(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	Jリーグ イレブンビート1997	SPG	価格未定	ハドソン	
	デュアルヒーローズ	ACT	価格未定	ハドソン	
	闘魂炎導 新日本プロレス	SPG	価格未定	ハドソン	
	スーパーロボットスピリッツ	ACT	価格未定	バンプレスト	
	パチンコワールド64(仮称)	ETC	価格未定	ショウエイシステム	
発売日未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPG	価格未定	イマジニア	C
	! 飛龍の拳ツイン(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	
	↓ ブレード アンド バレル	STG	価格未定	ケムコ	
	クオンパ	PZG	価格未定	T&Eソフト	B
	! シムシティ(仮称)	SLG	価格未定	任天堂	
	! ポケットモンスター64(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	! マリオペイント64(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	
	! ウルトラドンキーコング(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	エフゼロ64	RCG	価格未定	任天堂	
	クライマー(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	クリエイター(仮称)	ETC	価格未定	任天堂	
	ゴールデンアイ007	ACT	価格未定	任天堂	
	ゴルフ(仮称)	SPG	価格未定	任天堂	
	ジャングル大帝	AVG	価格未定	任天堂	
	スーパーマリオRPG 2(仮称)	RPG	価格未定	任天堂	
	バギーブギー(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	ボディハーベスト(仮称)	ACT	価格未定	任天堂	
	金田一少年の事件簿(仮称)	AVG	価格未定	ハドソン	
	パワーリーグ64(仮称)	SPG	価格未定	ハドソン	
	フライトシミュレータ(仮称)	SLG	価格未定	ビデオシステム	
	64大相撲(仮称)	SPG	価格未定	ボトムアップ	

●SUPER FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月28日(金)	ソリッドランナー	RPG	¥8,000	アスキー	B
	ダークロウ Meaning of Death	RPG	¥8,000	アスキー	B
3月28日(予)	↑ Parlor! Mini 5 パチンコ実機シミュレーションゲーム	ETC	¥4,900	日本テレネット	P
4月18日(金)	↑ プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZG	¥7,800	ココナッツジャパン	P
4月予定	↓ プロ麻雀「兵」	ETC	¥6,980	カルチャーブレーン	B
5月16日(金)	! 加藤一二三九段 将棋倶楽部	ETC	¥4,980	ヘクト	
夏予定	ああっ女神さまっ(仮称)	ETC	¥10,800	ケイエスエス	
	ふね太郎	SLG	価格未定	パックインソフト	B
	! スーパーミニ四駆2(仮称)	RCG	価格未定	任天堂	
発売日未定	みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX	ETC	価格未定	KANEKO	
	ファイティングアイスホッケー	SPG	¥9,980	ココナッツジャパン	B
	サウンドファンタジー	ETC	価格未定	任天堂	B
	サウンドファンタジー(マウス同梱)	ETC	価格未定	任天堂	B
	同級生2	AVG	¥7,980	バンプレスト	B
	リングにかけろ	ETC	¥11,800	メサイヤ	P

●GAME BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月28日(金)	! 合格ボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000	ETC	¥2,480	イマジニア	
	! 合格ボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000 スペシャルエディション	ETC	¥2,980	イマジニア	
4月25日(金)	SAME GAME	PZG	¥3,480	ハドソン	B
5月予定	↓ ミニ四駆GB Let's&Go!!	SLG	¥5,500(予)	アスキー	B
	プロ麻雀伝説「兵」(仮称)	ETC	¥3,980	カルチャーブレーン	B
6月20日(金)	! スーパーブラックバス pocket2	ETC	¥3,980	スターフィッシュ	B
7月予定	! たまごっち倶楽部(仮称)	SLG	¥4,500(込)	バンダイ	B
夏予定	ポケットモンスター2 金	RPG	価格未定	任天堂	
	ポケットモンスター2 銀	RPG	価格未定	任天堂	
発売日未定	↓ シェラザード伝説	RPG	¥3,980	カルチャーブレーン	B

●VIRTUAL BOY

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
発売日未定	ドラえもん のび太のドキドキ！おばけランド	ACT	¥5,500(予)	エポック社	
	スターシード	STG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン	
	プロテウスゾーン	STG	¥5,800(予)	ココナッツジャパン	
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPG	¥4,980(予)	トミー	
	BOUND-HIGH	ACT	価格未定	任天堂	
	ナイトランディング	SLG	価格未定	パウ	
	バーチャルダブル役満	ETC	¥5,300	バップ	
	バーチャルボンバーマン	ACT	価格未定	ハドソン	
	バーチャル・ブロック	ACT	¥5,300	ボトムアップ	

KONAMI

サクセスモードで投手も選べる。

■臨場感あふれる実況、抜群の実戦感覚をさらにパワーアップ。
■選手の移籍を可能にするアレンジモード。チームをアレンジして、オリジナルチームも作成可能。
■アレンジモードで作成したチームデータは、コントローラーパックで交換可能。
■対戦・ペナント・リーグ・アレンジ・キャンプ・サクセスなど、多彩なゲームモード。



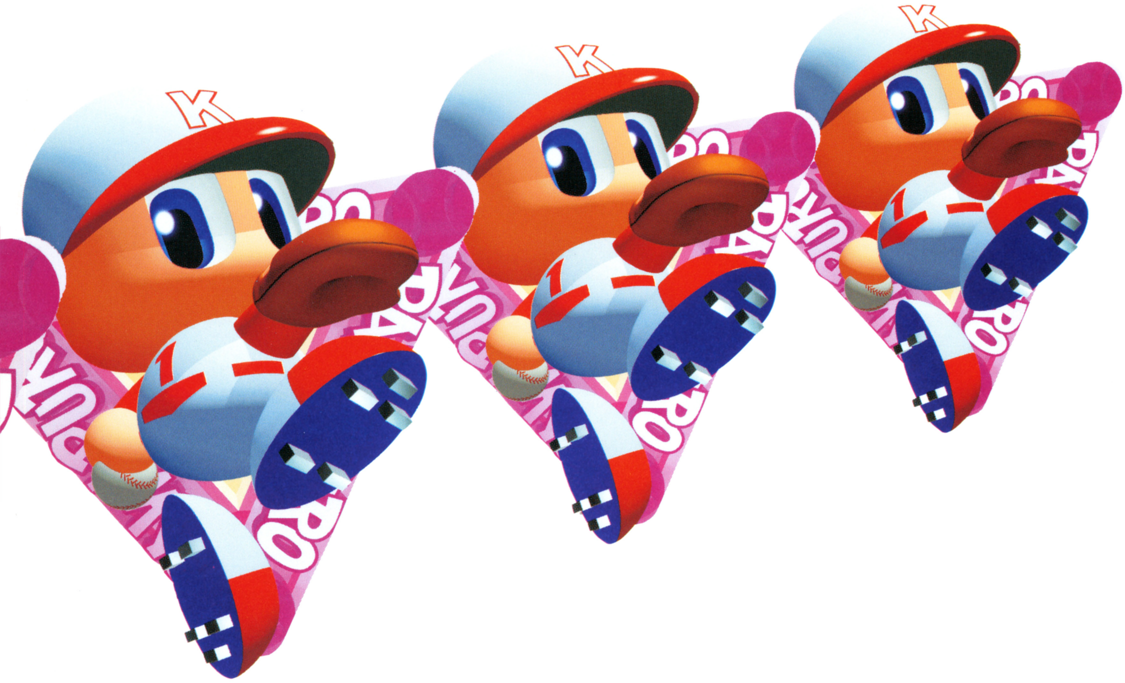
じっきょう パワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球4™

好評発売中 メーカー希望小売価格 **8,900円**（税別）
●コントローラパック（1個）と特製コントローラパック用シールつき
実況担当 ABCスポーツアナ 安部憲幸
RESPONSE SOUND SYSTEM （社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

コナミ株式会社 | 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／埼玉営業所／横浜営業所／神戸営業所／広島営業所
高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所

野球やろうぜ!
ロクヨン、パワプロ。

新人選手を育成するサクセスモードで、ついに投手が育成できるようになった。
しかも、入団時の素質と練習メニューによって投手のタイプが変化し、まさにリアル。
キミがめざすのは、速球派?それとも、技巧派?



総計20,000名様に当たる
パワプロ4を買ってパワプロ君オリジナルグッズを当てよう

【賞品】/●ホームラン賞「パワプロ君・スタジアムジャンパー」
●ヒット&ラン賞「パワプロ君・マスコットキーホルダー」
●スクイズ賞「パワプロ君・キラキラシール」



コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
ご購入のコナミゲームソフトのバーコードで豪華景品が当たる!! 詳しくは店頭のポスターを見て、応募してね。

好きな賞品を選んでね。

PHS	DDIポケット(Kenwood) を10,000名様に	ヘッドフォンステレオ	Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
腕時計	CASIO CYBER MAX を250名様に	マウンテンバイク	Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様に(4,800円以上の商品のみ応募可)

キャンペーン期間:3/1~31
対象商品:Nintendo64,スーパーファミコン,プレイステーション,セガサターン,パソコン
お問い合わせは、キャンペーン事務局 03-3563-7613 10:30~12:00 13:00~17:00

コナミは'97大阪ドーム落成記念プロ野球に特別協賛いたします
大阪ドーム落成記念
コナミ プロ野球トーナメント
パワフルプロ野球 in OSAKA DOME
3.19 WED・20 THU・21 FRI・22 SAT・23 SUN

勝つために読む
KONAMI OFFICIAL GUIDE
実況パワフルプロ野球4
発行:コナミ株式会社

公式ガイドシリーズ	完全攻略シリーズ	パーフェクトシリーズ
3月発売予定 予価1,000円 発売:NTT出版	3月14日発売予定 予価1,000円 発売:双葉社	3月発売予定 予価1,000円 発売:新紀元社

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573(ハロー コナミ) 営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00/午後1:00~5:00 ※電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
■最新情報はコナミテレホンサービス/東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477 毎月第2・4月曜内容一新!! ■インターネット情報サービス/ホームページアドレス http://www.konami.co.jp

Nintendo®

納得いくまで作り込みたい人へ。





3Dデザイナー・プログラマー募集

[資格]
- ●3Dモデリング・アニメーションの経験者
- ●コンピュータグラフィック(レンダリング)の経験者
- ●3D CAD(システム)などのプログラム経験者
- ●C言語による実務経験者
  (C言語を使ったプログラミングに熟達している事)
- ●C言語によるゲームプログラミング経験者
  (C言語を使ったプログラミングに熟達している事)

[業務内容]
- ●リアルタイム3Dゲームの制作
- ●プリレンダリング・イラスト等の制作
- ●プログラムによるリアルタイム(画像)処理







[作業環境]

●デザイナー　●一人一台SGIワークステーション(インパクトクラス)……3Dデザイン
ソフト：エイリアスパワーアニメーター、ソフトイマージ、マルチジェン、etc
●チャレンジ・オニキス……レンダリング用ネットワークサーバー
●一人一台マッキントッシュ……2Dデザイン、社内ネットワーク
ソフト：イラストレーター、フォトショップ、etc

●プログラマー　●一人一台SGIワークステーション＆PC

[募集要項]
- ●年　齢　20歳以上30歳位までの制作経験者。
- ●勤務場所　京都市東山区 任天堂・本社
- ●雇用条件　当社規定に基づき厚遇します。
- ●応募締切　5月15日(当日消印有効)

[応募方法]
1. 履歴書(写真貼付)
2. 参加作品歴と業務歴
   a. 作品名　b. 作品ごとの担当職種(役割)
   c. 自己分担の割合(パーセンテージで表示)
3. 作品(職種により異なります。)
   a. 3Dデザイナー……自信のある作品、5点以内(使用媒体不問)。作成環境・作成期間明記の上ビデオテープ又は写真のかたちで送付のこと。
   b. プログラマー………自分の能力を表現するにふさわしいもの(プログラムのソースリスト、又はソースファイル)。作品のジャンル不問。

[応募先]
〒605
京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂株式会社人事本部
書類審査の上面接日時ご連絡致します。
※応募の秘密は厳守します。
尚、電話でのお問い合わせはお断りします。
※応募作品はご返却いたします。

任天堂株式会社

電撃NINTENDO64 5 1997
平成8年7月26日第三種郵便物認可 1997年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号通巻12号
発行人／染谷恵司　編集人／後藤靖彦
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1−8 TEL03(5281)5211 [編集]
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2−9 TEL03(5280)7550 [営業]
定価590円 [本体573円]
T1006383050594

印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06383-5